LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 3 Nº 11
ARG $19.90

grand theft auto V FIVE




ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00011

FAR CRY 3 | HITMAN: ABSOLUTION | HALO 4 | MODERN COMBAT 4 | BALDUR'S GATE
PREMIOS [i] A LOS JUEGOS DEL AÑO | NAVE | AGUSTINA CERRUDO | RALPH EL DEMOLEDOR | Y +

Dedicado a Hernán Rico, perdido, pero jamás olvidado, en el aniversario de su partida.

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!

SEGUINOS EN: /irrompibles @irrompibles



EL FIN DEL MUNDO

De acuerdo con la Entertainment Software Association, durante 2011 el promedio de edad de los jugadores en los Estados Unidos descendió de 37 a 30 años (llevan 12 jugando), mientras que la población total de mujeres que juegan subió del 41 al 47 por ciento (y dentro de esta masa, el 30 por ciento es mayor de 18 años).

Sin duda hubo cambios en 2012, pero hasta que lleguen los datos es factible pensar en una tendencia, es decir, más varones adultos jóvenes que adoptan los videojuegos como pasatiempo, algo esperable, y más mujeres que se suman a la población gamer. Porque esto viene ocurriendo desde hace cinco años.

Por otra parte, el comprador promedio en EE.UU. tiene 35 años, es alguien que tiene el dinero para adquirir los juegos para sus hijos y para sí mismo. Por estas pampas pienso que está pasando algo similar.

El arribo incesante y en masa de gamer girls es una muy buena noticia para la industria. Aunque ellas siempre jugaron, hoy son muchas más (juegan madres e hijas) y están ya casi duplicando la cantidad de potenciales compradores. La venida de las primeras nietas gamers en edad de jugar es inminente.

Por otra parte, contaba Pablo Toscano en su Clínica de Realización de Juegos AAA que en Canadá este mismo año van a surgir los primeros jubilados de la industria de desarrollo de videojuegos. Tipos que han dedicado ya buena parte de su carrera profesional y están en sus 65, próximos a retirarse del mundo laboral formal.

No sé a ustedes, pero a mí me parece impresionante. Sólo con estos datos podríamos hablar durante horas para tratar de adaptarnos a lo que se viene. Y siempre hay que tener en cuenta que la industria de videojuegos ya es la industria del entretenimiento más redituable; sí, la que más dinero genera, bastante por encima del cine y la literatura. Es el medio del futuro, la forma artística superior que todavía nos cuesta distinguir.

Hay un largo camino por delante. Para nosotros, latinos, viene primero la búsqueda de identidad, algo que nos reclaman los grandes Publishers cuando visitan el país, con vistas a un futuro cercano donde estemos haciendo y consumiendo juegos para nuestro expansivo mercado de smartphones, tablets y PC. Juegos para latinos. Todavía cuesta imaginarlos. Si esto no es el fin del mundo como lo conocemos, se le parece mucho.

Dan



NAVE, de Videogamo

Space shooter, nostalgia y arcade de pura cepa

Por Santiago Figueroa | @codigomorton

EN EL VASTO ESPACIO de la nostalgia, surca una nave las estrellas. Rueda la ficha y la travesía comienza: es sólo una cuestión de resistencia. Las luces parpadean a nuestro alrededor, la música nos envuelve y los sonidos chirriantes responden a nuestros golpes de botón. Las naves enemigas son destruidas por nuestros proyectiles... de a miles, de a millones. A nuestro alrededor, la multitud permanece inmóvil, hipnotizada por nuestra coreografía. Estamos jugando un fichín. Estamos en un arcade. Estamos frente a NAVE.

Videogamo, Inc. son Máximo Balestrini y Hernán Sáez, acompañados de distintos colaboradores según el proyecto en el que se encuentren. Comenzaron a hacer juegos juntos en el 2010. "Nuestro objetivo es hacer los juegos que nos gustaría jugar", nos cuenta Hernán.

NAVE nació de las ganas de Hernán y Máximo de comenzar a transitar el camino de las ideas 100% propias, tomando cada una de las decisiones. Un tutorial de GameMaker les enseñó cómo realizar un juego al estilo 1942, eligieron hacer sus propios sprites y en un abrir y cerrar de ojos, se habían pasado a Flash y comenzado a incorporar vueltas de tuerca al género, como el crecimiento masivo de la nave ocupando toda la pantalla, un detalle característico de la experiencia de jugar NAVE.

"Hay una base que tiene que ver más que nada con el género, como pueden ser los 1942 y 1943 de Midway o el Space Invaders", afirma Hernán. "También hay elementos particulares, como la barra de energía al estilo Wonder Boy. Por otro lado muchas de las influencias son inconscientes y las fuimos reconociendo a medida que trabajábamos. Un ejemplo es la nave estilo Giger que recuerda a la película Alien. También la canción Stress de Justice, que musicaliza el juego, ayudó mucho a delinear el tipo de experiencia que queríamos lograr."

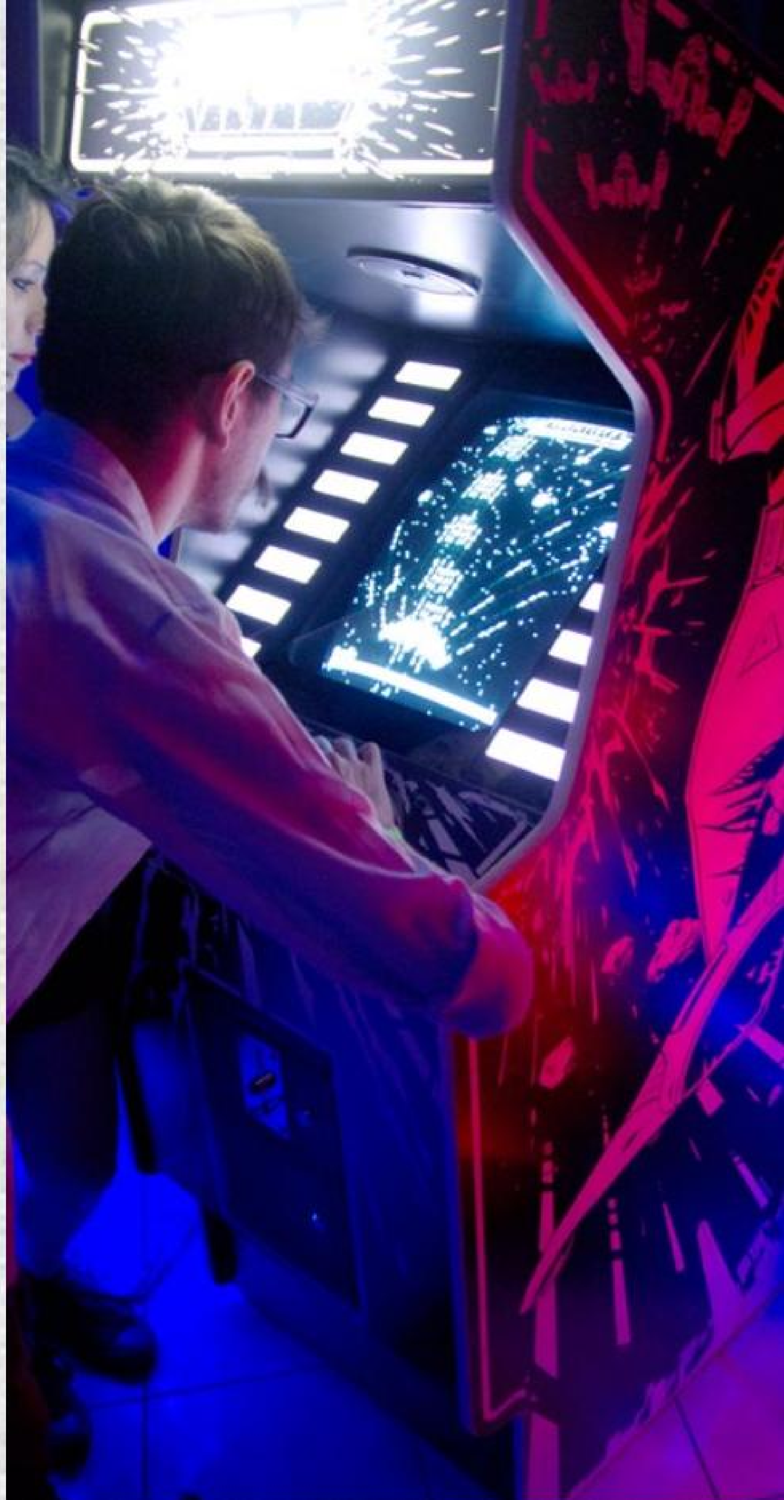
NAVE fue exhibido (y jugable) durante la exposición Game On! 2012, en Buenos Aires. Lo he visto en vivo y puedo decir que con tan sólo ver el gabinete, se puede apreciar que estamos frente a una obra de arte. Durante la Noche de los Museos se celebró un exitoso torneo de NAVE, con muchos jugadores ansiosos por superar el mejor puntaje de

sus adversarios. Luego de eso, el 21 de diciembre recién pasado, se celebró la 1º fecha oficial del NAVE Arcade Tour, durante la Fiesta del Fin del Mundo organizada entre otros por Toronja Producciones. Allí los asistentes a la fiesta pudieron jugar NAVE toda la noche. "La idea es que en 2013 siga girando. Sinceramente nos sorprendió el interés que provocó en el público", asegura Hernán, que aún continúa sorprendido. "Por un lado, a raíz del diario de desarrollo de NAVE en TigSource.com, salieron artículos hablando de su realización en Argentina, EE.UU, Francia, Japón, Corea y hasta Suecia. El teaser del juego gustó mucho y no esperábamos las repercusiones del Game On!, donde muchos jugadores volvieron a tratar de superar los récords. En varias ocasiones tuvimos que apagar la máquina porque el lugar tenía que cerrar y seguían jugando. Ese tipo de adicción no estaba para nada planeada. De todas formas, el juego recién está viendo la luz y nos gustaría que a medida que vaya girando, la mística vaya creciendo."

Distribuirlo en formato arcade, nos cuenta Hernán, es muy difícil: "La mano de obra es costosa y la demanda de gabinetes es casi inexistente. Lugares como Sacoa o Neverland son populares y cuentan con presupuesto pero sus ganancias se basan en juegos con tickets y premios. En cambio, los salones de barrio no tienen plata para renovar sus juegos y exprimen los que ya tienen. Está la idea, de todas maneras, de llevarlo temporalmente a algún local a ver qué onda y sacarnos las ganas."

Los chicos de Videogamo saben que la magia de NAVE reside en jugarlo en su gabinete y todo lo que se genera alrededor: ver alguien jugar, esperar nuestro turno, competir por ser el mejor. "Queremos aprovechar esta instancia extraordinaria y sacarle todo el jugo posible, no sólo haciéndolo girar por convenciones o muestras, sino también experimentando un poco, llevándolo a fiestas, o unos días a un club de barrio, o a un kiosco enfrente de una escuela. La posibilidad de que alguien pueda descubrirlo, en vivo y sin aviso previo, sin intermediarios, es única."

Hay buenas noticias para los jugadores de PC y consolas: En algún momento de 2013, Videogamo está considerando lanzar una versión descargable para plataformas como Steam e incluso OUYA. "NAVE es un juego para jugar con joystick. Si tenemos la posibilidad, además, sería casi imprescindible incluir un ranking online. Es un juego de competencia pura y dura, y si no lo hacemos estaríamos desperdiciando la posibilidad de una experiencia aún más disfrutable". En cuanto a una versión cooperativa para más de un jugador, nos dicen: "Habría que reformar algunas de las mecánicas porque así como está no sirve para eso. Pero sería genial hacer un spin-off del juego 'Co-op Edition' y ver qué sale."



Para estar al tanto de las novedades de NAVE y de Videogamo en general, pueden visitar su sitio oficial [www.videogamo.com], su página de Facebook [facebook.com/VIDEOGAMO] o su canal de Youtube [youtube.com/videogamo]

Sobre el futuro de Videogamo, nos cuentan: "Hay montones de proyectos. Algunos son sólo ideas y otros están en proceso. Desde un beat-em up arcade para tres jugadores en simultáneo, pasando por un arcade con múltiples juegos para varios jugadores y sólo dos botones para cada jugador, hasta PIBE, parte de la misma 'Serie de Resistencia' que NAVE pero en este caso, un beat-em-up (una mezcla de Kung Fu Master y Super Mario). Además están Palitos (puzzle) y Explorando a Andy (aventura gráfica), que son los proyectos más viejos".

Para despedirme de ellos, no pude contenerme la pregunta final: Es verano, encuentran en su bolsillo una sola ficha para un arcade cerca de su casa. Entran al salón, y deben elegir un juego. ¿A cuál se dirigen? La respuesta de Máximo fue 1943. La de Hernán, Tetris. La mía, si su gabinete estuviera allí, sería NAVE. [i]



Disney WRECK-IT RALPH





El poder de la fuerza ahora está con el ratón

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi
Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

DESPUÉS DE UNA LARGA TRIBULACIÓN de películas que no supieron reivindicar (ni por cerca) la cosmogonía fichinera en el cine, esa que comenzó con Super Mario Bros. y acabará con quién sabe qué cosa, llega Ralph, el demoledor, la nueva de Disney. Y desde ahí se revisitó a casi todos los héroes de la historia de las consolas y se (re)confirmó que, una vez más, la mágica fórmula del entretenimiento sigue estando en poder de Mickey Mouse y los suyos.

La redención es uno de los conceptos centrales del cristianismo. Sin ir más lejos, hay que decirlo, quienes profesan la religión conocen a Jesucristo como "el Redentor". Y aquel mote, claro, tiene que ver con redimirse. (Lateralidad de la lateralidad: Se dice que Jesucristo murió en su cruz para salvar a la humanidad de su muerte.) Y, en rigor, <<redimirse>> es liberar a alguien del dolor o de una mala situación. Ese que, básicamente, resulta el gran problema de Ralph en Ralph, el demoledor (Wreck-It Ralph, 2012), la nueva película de Disney pero –esta vez– con mucho olor a Pixar. (Llegando el mismo año que Valiente –Brave, 2012–, la de Pixar con gustito a Disney. Y el dato que aporta certidumbre es que John Lasseter es director creativo de ambos estudios.) Basada en un concepto que tiene tantos años como el canon bíblico, Ralph, el demoledor está sujeta, también, en otro bastante más novedoso: el licuado de licencias dentro de un mismo producto. Aquí, Ralph –cuya voz está acuñada por el enormísimo John C. Reilly; y de acá en adelante, nada puede salir mal– es un personaje de videojuegos que quiere dejar de ser el malo. Años y años de hacer lo mismo lo hastían, aburren, deprimen. (Oh, los conflictos existenciales en la Era del 2.0.) Unos 30 años esputando su: "I'm gonna breck it!" (algo así como: "voy a demolerlo", refiriéndose a la mecánica tarea de intentar derribar un edificio) y ¿todo para qué? Pues para que las loas se la lleven siempre los buenos. Por eso, y acá emerge su redención, decide dejar de ser un villano. Sin embargo, como podemos suponer, esto no le será nada fácil ya que tendrá que probar nueva suerte ante escenarios de videojuegos mucho más modernos que el suyo –de un juego de carreras del estilo Mario Kart hasta un tercera per-





sona à-la-Call of Duty, Gears of Wars o tal-. Y allí, sobre esa bruma, redoblando la propuesta vintage de ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (Who Framed Roger Rabbit, 1988) y sus cameos animados, en yunta con un montón de compañías de videojuegos, aparecerán personajes de la talla de Zangief y M. Bisón (o Vega, según corresponda en la región del mundo) de Street Fighter, Bowser (o Koopa, ídem anterior) del Super Mario Bros., los monstruitos del Q*bert, el diablo de Diablo, Kano del Mortal Kombat, algunos fantasmas del Pac-Man, el mismísimo Sonic the Hedgehog y demás, en un club de amigos & enemigos nunca antes visto en la historia del cine. O de cómo el universo de los videojuegos generó en los cines el mejor crossover en la historia -no se valen los M.U.G.E.N.- desde The King of Fighters (que era un convoy de luchadores de la SNK), Marvel vs. Capcom o el Super Smash Bros Browl (polémicas por estas menciones: ¡Hola! ¿Qué tal? ¿Cómo les va? De paso: Díganle "¡no!" a esas deformidades tipo PlayStation All-Stars Battle Royale).

La película, que tuvo su debut criollo en la 27ma. edición del Festival Internacional de Cine de Mar del Plata, se aleja de la fórmula habitual de las historias de Disney (siempre cerca al mundo infantil y excesivamente dramático, el mismo que -entre otras cosas- adquirió la Marvel y, como sentenció Jean Baudrillard en El Complot del Arte: Ilusión y desilusión estética: "La empresa Disney está comprando la calle 42 de Nueva York: ¡la transformará quizás en una atracción mundial donde prostitutas y proxenetas no serán sino figurantes de una realidad virtual que será la estética Disney!") para acercarse al humor de metalecturas (en el que todas las edades quedan incluidas), con personajes carismáticos y cameos reconocibles (y la platea adulta, aquí, implota de emoción). Inspirada confesamente en el mundo de los videojuegos (técnicamente se trata de un "homage": tributo y/o dedicación de respeto), Ralph, el demoledor, de Rich Moore (¿saben que es uno de los grandes directores de animación de Los Simpsons, Futurama y The Critic, no?, donde dirigió, por ejemplo, "Marge vs. the Monorail" y "Cape Feare", dos de los más pasados episodios simpsonianos), que además estuvo por el festival argentino brindando una masterclass y un par de charlas informales, lleva adelante aquel deseo que tantas veces quedó trunco: hacer una buena película de videojuegos. A la sazón, si bien este film no es "de" videojuegos, más sí "con", Moore señaló: "me propuse usar el ámbito de los videojuegos como un telón fantástico de esta historia". Y la redención, entre tanto bodrio videojugabilístico, llegó por el lado del cine de animación. [i]









Por Tomás García | Zripwud





Entrevista con Sebastian Reichert, Productor Creativo de Deep Silver

DEAD ISLAND se presentó al mundo con un trailer increíble (ese que iba marcha atrás y en cámara lenta) ganador en 2011 del Cannes Lions International Festival of Creativity, y todavía mejor: un juego que nos voló la peluca a hachazos, especialmente en multiplayer, donde en una especie de sandbox hay que cumplir misiones entre varios y sobrevivir a un tropicalísimo apocalipsis zombie.

Dead Island vendió más de tres millones de copias. Riptide es la continuación y con varias novedades, como clima dinámico con áreas de la isla –en verdad es otra isla del archipiélago original– que se inundan y la posibilidad de importar el perfil del fichín original. Se ve increíble, de modo que quisimos hablar con el Productor Creativo.

[i] ¿Por qué están presentando Dead Island Riptide como un spin-off y no una secuela hecha y derecha?

Sebastian Reichert: Porque continuamos la historia del mismo grupo de personajes. Los fanáticos quieren más Dead Island y, lo quieren rápido, así que nosotros proveemos.

[i] El motor gráfico sobre el que corría Dead Island era impresionante, ¿están mejorándolo, podemos hablar sobre lo que van a traer a la mesa?

El motor está mejorando en todo momento. El nivel de detalle ha mejorado, la manera en que maneja la memoria y las sombras también. Se ve fantástico, mucho mejor que Dead Island (y lo que se ve en las imágenes es pre-alpha).



También mejoramos el sistema de físicas para garantizar que los jugadores puedan volverse locos con las herramientas que les damos. Por ejemplo, en una de las últimas presentaciones que hicimos, uno de los zombies se cayó de una rama sobre una piedra, ¡y su cabeza explotó!

[i] ¡Picor! ¿Y qué podés decirnos del nuevo personaje, John Morgan?

Cuando empieza el juego es cocinero de un barco militar. Tiene marcas de mordidas, pero por alguna razón no se transformó. Es una especie de Steven Seagal nerd en "Under Siege". A la hora de jugar, no necesita armas. Cada piña o patada puede ser mortal.

[i] ¿La estructura abierta del juego va a cambiar de algún modo? Y si no, ¿qué le van a agregar para que se sienta fresca?

El mundo abierto es muy importante. Así que nos aseguramos de que la exploración se sienta aún más fresca con la inclusión de un bote. Es una manera increíble de explorar la isla porque muchas zonas están inundadas. Y también hay islas que encontrar, lo que asegura poder vivir tu propia fantasía de apocalipsis zombie.

[i] El último trailer de Dead Island tuvo un gran impacto. ¿Creen que el fenómeno original puede ser replicado? ¿Van a intentarlo?

Ese fenómeno es imposible de replicar. Los trailers muestran que los jugadores

pueden seguir creando sus propias historias dentro del juego. En el fondo creemos que solo ofrecemos un mundo abierto con un poco de historia que funciona como gancho. La verdadera historia la cuentan los jugadores que tiran una lata de nafta a una horda de zombies, patean criaturas al piso con un trabajo en equipo perfecto o activan una caja repleta de Molotovs con un disparo certero.

[i] Como buenos apóstoles del picor, nuestra parte favorita fue el combate mano a mano, con abundante chocolate. ¿Qué están agregando para hacerlo aún más genial? ¿Existe manera de hacerlo "más genial"? ¡Estamos haciendo las preguntas que importan!

¡Será posible! Estamos puliendo gran parte del combate. John será el mejor ejemplo de lo genial que va a poder ser pelear sin armas. Imaginate estar parado en un techo, abajo rodeado de zombies y poder saltar sobre sus blanditas cabezas.

[i] ¡¡PICOR!! Patear la pelota de playa era bastante divertido también. ¿Podemos esperar más interacciones con el ambiente de ese tipo?

Estamos viendo. Le pusimos mucho esfuerzo al motor de físicas para asegurarnos de que serán posibles aún más cosas.



[i] ¿Cómo es pelear con un zombie en el agua... además de húmedo?

Mientras estés en el bote, los zombies van a intentar detenerte, hasta tirándote de él, ¡así que va a ser intenso! Sobre todo con el nitro que tiene el bote, solo basta un árbol y un zombie agarrado del bote para crear una "experiencia desgarradora".

[i] Oh... juego de palabras. ¿Piensan agregar nuevos tipos de zombies?

Sí, va a haber más. Una de las cosas que más nos gustan son las criaturas con nombre. En una de nuestras demos agregamos a un matón llamado "SCAR". Es genial ver a los jugadores experimentados entrar en pánico por su apariencia.

[i] Para terminar, porque ya podemos escuchar los gemidos de los zombies del otro lado de la puerta; si ésta no es una secuela, ¿están planeando hacer una?

¡Por supuesto que queremos crear más de ese caos zombie! Nos encanta y lo vamos a seguir haciendo siempre y cuando nuestros fanáticos quieran. Pero en este momento nos estamos concentrando en este y no hay noticias de otros títulos por el momento. [i]





GGJ 13 en Argentina

La Global Game Jam recalienta enero. ¡Alegría para developers!

AQUELLOS DISPUESTOS a aprender haciendo o lo suficientemente locos adoran la GGJ. ¿Y cómo no hacerlo si para los desarrolladores es la mejor manera de arrancar el año? ¿Saben qué es una GGJ? En criollo, un maravilloso manojo de diseñadores, concept artists, modeladores 2D y 3D, animadores, programadores, músicos y productores reunidos durante tres días con el fin de hacer videojuegos (o gameboards) desde cero.



Sí, en sólo tres días y lo que el cuerpo aguante, se organizan varios grupos y se labura a morir sobre una idea que se revela el primer día para todos, en todo el mundo, y de la que surgen –con tenacidad y algo de suerte– un montón de juegos. Porque la GGJ se hace al mismo tiempo en 189 sedes distribuidas en más de 50 países. Se ve quién es el mejor, pero al finalizar la jam los juegos se liberan gratis y la ganancia está en lo que se aprende. Son días intensivos que te abren la cabeza y, en muchos casos, te deciden por la santa profesión de hacer juegos. Además, te matás de risa, un factor clave.

Este año, como siempre, la GGJ en Argentina fue organizada por Gamester (www.gamester.com.ar), en representación de la International Game Developers Association (www.igda.org). Se hicieron sedes en Buenos Aires, Córdoba, Mendoza, Santa Fe y Tucumán (y podría haber más luego del cierre de edición). "Algo interesante para agregar es que cualquiera puede organizar una sede. No existe un límite de sedes por lugar y tampoco un número mínimo de participantes por sede", explica Agustín Pérez Fernández, uno de los productores de contenido junto a Guillermo Averbuj, Martina Santoro y Alejandro Iparraguirre, el productor integral.

"Como todos los años, la consigna es secreta hasta el final del video con la keynote oficial. Este año la keynote la van a dar importantes figuras, Martin Hollis, Erin Robinson y Brett Victor", dice Agustín, "y una vez que tengamos el tema, los participantes van a tener un tiempo para discutir y pensar ideas. Luego vamos a presentar todas y los participantes van a poder elegir juntarse con el grupo cuya idea les guste más." En Buenos Aires, la sede será de nuevo Image Campus (www.imagecampus.com.ar).

Consultado por las expectativas para este año, Agustín dijo: "Creo que vamos a tener una gran cantidad de participantes. El cupo máximo es de 60 personas pero el interés por las game jams aumentó muchísimo este año después del éxito que fue la del año pasado. También espero que se lleguen a realizar más juegos que otros años porque la comunidad está más madura y tiene más experiencia en este tipo de eventos."

Desde [i] apoyamos con muchísimo gusto la GGJ y desde luego vamos a estar presentes para contarles todo lo que vaya ocurriendo en esos brutales días de development. Pueden encontrar información adicional en nuestro website. [i]





GGJ 13 SEDE BUENOS AIRES

IMAGE CAMPUS – Salta 239. Tel: 011 4383-2244
- Viernes 25/01 de 16 a 19 hs.
- Sábado 26/01 de 9 a 20 hs.
- Domingo 27/01 de 9 a 20 hs.

La GGJ es gratuita pero de cupo limitado.
Registración: www.gamester.com.ar

Facebook: agushLs
Twitter: @agushtitahhh



AGUSTINA CERRUDO
SECRETOS PARA CONQUISTARLA

Por Durgan A. Nallar | @durgan

NO NOS QUISO DECIR SU EDAD. "¡No se le pregunta eso a una dama!", estalló. Y es que las diosas no tienen edad, viste. Agush llegó un día desde la hermosa Concepción del Uruguay, Entre Ríos, para estudiar en Buenos Aires. Algo tímida, hiper simpática y risueña, gamer para siempre, no se muestra por dentro hasta que agarra confianza.

Pero uno la ve mil veces en los eventos de LocalStrike, siempre radiante. Es una de las protagonistas de la escena del gaming argentino y quisimos saber qué está tramando y, sobre todo, cuál es la técnica pa' conquistarla.

¿Tímida o quemada por el fichín?

Soy muy tímida y hasta no hace mucho tenía súper bajo perfil. No hablaba por mic para que los que no me conocían no supieran que era mujer. ¡Lo segundo también!

¿Cuándo y cómo descubriste el gaming?

Desde chica, con las primeras consolas. Pero para mí el "quiebre" sin retorno fue cuando empecé a pasar horas en cybers con amigos "laneando", jugando CS y mis amigas me pasaban a buscar por ahí los sábados a la noche para salir a bailar. ¡Y cuando me mudé sola no pasó un solo día sin que estuviera un buen tiempo jugando!

Contanos la mejor anécdota de tu vida relacionada con el gaming.

¡Millones! Si jugás con amigos siempre queda alguna para el recuerdo... Se me vinieron miles a la cabeza pero te voy a contar una que para mí significó un cambio en muchos sentidos. Hace un poco más de dos años, participé –con el que en ese entonces era mi team femenino de Counter-Strike– en un evento que organizó LocalStrike en Córdoba que se llamó Extreme Experience. Veníamos jugando ese torneo en modalidad online y un fin de semana se jugaba LAN en el Patio Olmos, un shopping cordobés muy conocido. La noche anterior a jugar, vinieron todas las chicas a mi casa y nos quedamos hasta tarde, casi no dormimos. Al otro día tenía que jugar y hacer una produ de fotos y video... ¡que duró desde las 9 de la mañana hasta las 2 AM! Ni bien terminé con el torneo y la produ, salimos todos. Todavía no sé cómo me dio el cuerpo para tanta adrenalina... Hacer una producción de fotos y video relacionado a mi parte gamer para mí fue un paso grande, de hecho acepté hacer eso como un desafío personal.





Ahora la peor anécdota. ¿Cómo zafaste?

En el video del que hablé antes, decía: "tratamos de entrenar todos los días" y mi mamá, que no sabía que jugaba Counter, me dijo: "¿¿Todos los días jugás a eso??" Mi respuesta fue: "¡Ay, no, ma! Es marketing." JAJAJAJAJAJA. Guilty, pero zafé. Obviamente me conoce y no sé mentir, así que está clarísimo que me la dejó pasar.

Un dato importante: ¿qué es lo que más amás (que no sea una persona)?

Los animales, los amo con toda mi alma. No hay animalito que me parezca feo, no mato ni una cucaracha (¡por suerte de los siete años que hace que vivo sola no vi una en mi casa!). Llegué a tener todas las mascotas que se te puedan llegar a ocurrir, una más amor que la otra. Además de eso, adoro mirar las estrellas, tomar sol, ir de shopping, salir, viajar, mirar series o pelis, sushi, Coca Zero...

Vamos más a fondo. ¿Cómo es Agustina realmente? ¿Qué hay dentro tuyo?

Upa, bueno, van todas las cartas sobre la mesa. Soy de ponerme la camiseta, jugármela y ser fiel al cien por ciento, leal. Soy responsable, detallista y siempre busco perfeccionarme. No sé mentir, así que puedo decir que soy confiable, sincera y honesta. Familiera. Soy sensible, cariñosa, tímida hasta que entro en confianza, tranqui pero me gusta divertirme, simpática. Tengo mucha paciencia. Me gusta disfrutar de los pequeños placeres de la vida. Cuando me enamoro, doy todo.

Es una desgracia que todas las gamers estén enamoradas. ¿Cómo es un día en tu vida? ¿Dónde vas a estar en cinco años?

Me levanto tempranito porque no me gusta salir corriendo. Todavía no me acostumbro a la ciudad de la furia, dudo que algún día lo haga. No me puede faltar la ducha y el café con leche. Voy a la ofi, salgo directo para la facu... llego a la noche a casa, juego un rato y antes de dormir miro series o alguna peli. En cinco años me veo con mi amor en algún lugar con playa y más tiempo para disfrutar de la vida. (Jajaja, ¿vale esa respuesta? Jajajaj)

Nah. ¿Qué estás estudiando?

Estudio traductorado público de inglés. Empecé la carrera en Córdoba pero debido a que había muchísimos paros decidí venirme a Buenos Aires y seguir la carrera acá en una privada. Ya falta poquito por suerte. Igual siento que me falta algo como fotografía, diseño, marketing... que tengo pendiente. Vengo de familia de artistas y mi parte creativa pide a gritos que la explote.

¿Cómo se relaciona eso con los juegos, si es que existe una conexión?

En principio no lo relacioné nunca con el gaming, estudio inglés desde que tengo memoria, desde muy chiquita. No sabía escribir y ya iba a un jardín que me enseñaban inglés con dibujos y demás. Cuando terminé quinto año quería algo relacionado con diseño de indumentaria pero pensé que no tendría mucha salida laboral y que traductorado de inglés, además de no tirar todos los años estudiados, iba a competir con el típico lema de que las rubias son huecas (jaja). La verdad, esto te hace estudiar muchísimo de todo, tanto en inglés como en castellano, desde maquinarias de construcción, pasando por contratos, biología, hasta contabilidad. Así que me incliné por ser "culta". ¡JAJAJAJA! Después me re sirvió porque en el momento que decidí venirme a vivir a Buenos Aires, LocalStrike necesitaba alguien que supiera de juegos y mucho inglés. Fue ahí cuando entré desde Local para Blizzard. Combinación sublime.

¿Qué hacés para Local y Blizzard?

Trabajo en LocalStrike hace dos años. LocalStrike es la agencia de marketing de Blizzard para Argentina y Chile. Empecé dedicándome solo a Blizzard y ahora hago un poco de todo. Si bien sigo con tareas exclusivas de Blizzard, y es mi prioridad, pedí que ampliáramos horizontes para no caer en la monotonía, así que ahora hago también notas para la web, manejo de redes sociales, organización de torneos, pongo mi granito de arena en los eventos, una que otra traducción, a veces alguna cobertura, etc.

Un gamer se siente gamer y, cuando pasa esto del sentimiento, es para toda la vida. ¿Te considerás gamer o lo tuyo es circunstancial? ¿Te ves jugando cuando seas mamá?

Lo mío ya no es circunstancial... Si bien uno empieza jugando distintos videojuegos desde chica, un día te das cuenta





que te considerás y te consideran gamer. No volvés, y si volvés quiere decir que nunca lo fuiste o no entendiste el significado de la palabra por completo y solo disfrutaste un tiempo de algún juego.

Si jugar videojuegos para vos es algo que te relaja, que te desenchufa un poco, que te hace pasarla bien con amigos, que sentís que lo disfrutás, creo que siempre que tengas las ganas y la posibilidad, lo vas a hacer. Puede que por cosas de la vida no puedas dedicarle tanto tiempo como cuando sos más chica y tenés menos responsabilidades, pero en mi corazoncito siempre va a estar mi parte gamer. ¡Además de que me encanta probar juegos nuevos y dada la era gamer en la que estamos viviendo, acá hay gamer para rato, JAJAJA!

¿Juegos favoritos? ¿Qué es lo que te divierte de esos juegos en particular?

Mi juego favorito y al que le dediqué más tiempo y dedicación es Counter-Strike. Ahora con Global Offensive va a seguir estando por años. Nunca logró aburrirme, siempre encontrás cosas para perfeccionar solo o en equipo, como tácticas, shoots. Te permite innovar dentro de un juego que tiene muchísima historia. Por otro lado, me divertí como loca en el Left4Dead 1, lo jugaba con amigos por Inet con la luz apagada para ambientar el entorno y morir de miedo cuando despertaban a la Witch, jajaja. Al L4D2 lo jugué poco por cuestiones de tiempo pero me encantó también. Me gustó mucho el Assassin's Creed y el Mirror's Edge. Menciono los dos juntos porque los jugaba en la misma época. Me gustan muchísimo todos los Need for Speed. Tuve épocas de Medal of Honor, Age of Empires, Quake Live, Serious Sam, GTA, DiRT, Battlefield, Day of Defeat, World of Warcraft... Me gusta mucho toda la saga Call of Duty. Jugué mucho Diablo III... ¡Mi corazón está en los juegos de PC! Y si es FPS, ya lo probé.

¿Cómo hacemos los mortales para conquistar a las Agustinas?

Si está de novia ni lo intenten porque no hay chance. Si no está de novia, el chico en cuestión tiene que ser dulce pero no cursi, demostrativo pero no pesado. Sincero porque, si miente, Agus se da cuenta y no le gusta ni un poco. Caballero del estilo de esos que tratan a su chica como a una princesa. Compañero y cómplice en todas. Con una linda sonrisa, simpático, que la haga reír y que se fije en los pequeños detalles que la hacen feliz... ¿Sigo?

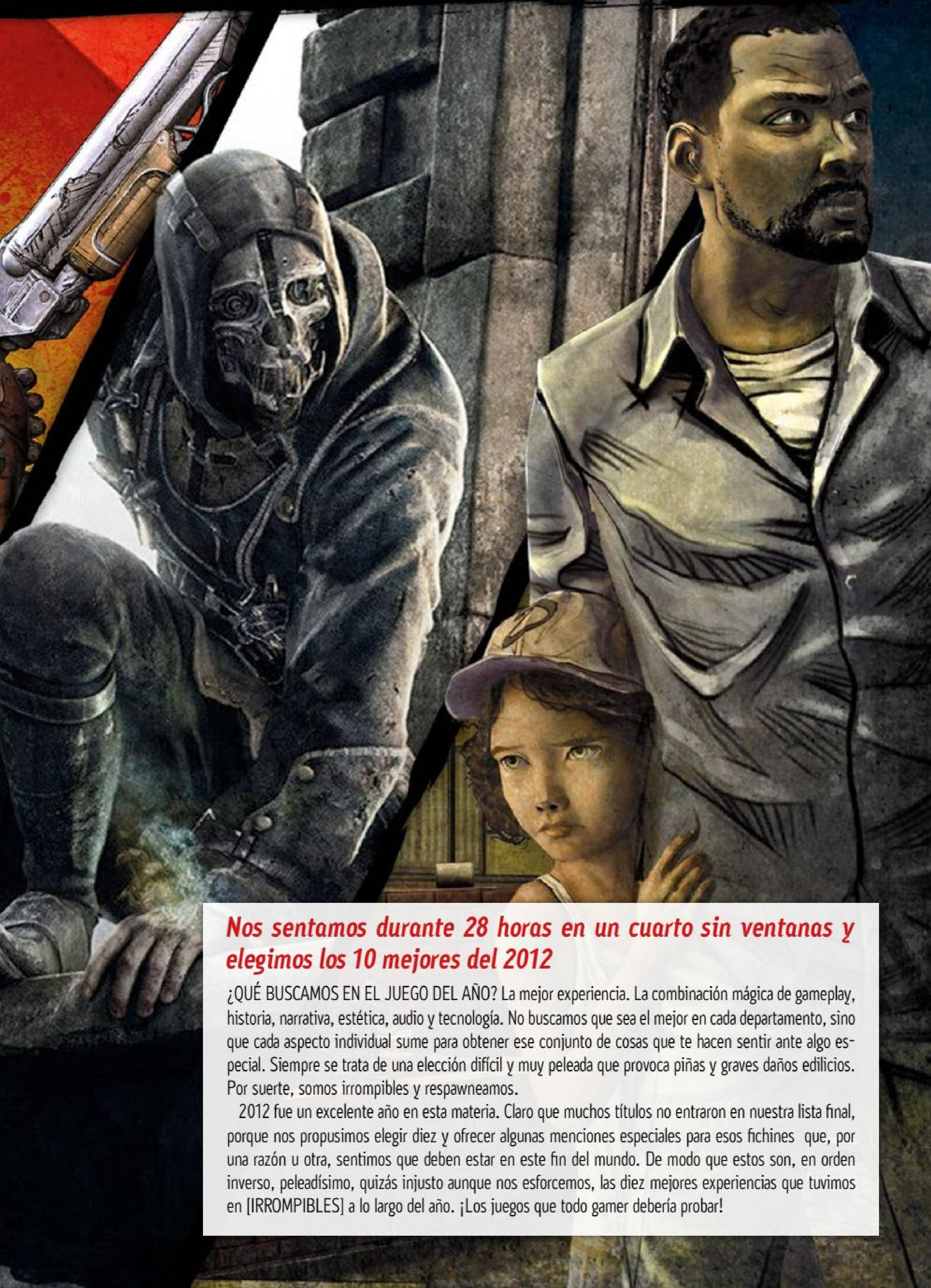
Pará por favor. ¡Es imposhible! Cerremos con un clásico de [i]: En caso de invasión zombie, ¿qué hacés? ¿A quién salvás? ¿A quién dejás en el camino?

Justo este finde vi un capítulo nuevo de una de mis series favoritas, donde uno decía: "LEAVE THE WOUNDED BEHIND!!" Jajaja, pero no es mi caso. ¡Antes de salir corriendo me fijaría que mi novio, viejos y perro estén corriendo tan rápido como yo! Sino me subo a algún lado con clear spot y un buen awp y para no dejar a nadie atrás juego a matar zombies hasta que no quede ninguno. [i]

[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.



LOS JUEGOS DEL AÑO



Nos sentamos durante 28 horas en un cuarto sin ventanas y elegimos los 10 mejores del 2012

¿QUÉ BUSCAMOS EN EL JUEGO DEL AÑO? La mejor experiencia. La combinación mágica de gameplay, historia, narrativa, estética, audio y tecnología. No buscamos que sea el mejor en cada departamento, sino que cada aspecto individual sume para obtener ese conjunto de cosas que te hacen sentir ante algo especial. Siempre se trata de una elección difícil y muy peleada que provoca piñas y graves daños edilicios. Por suerte, somos irrompibles y respawneamos.

2012 fue un excelente año en esta materia. Claro que muchos títulos no entraron en nuestra lista final, porque nos propusimos elegir diez y ofrecer algunas menciones especiales para esos fichines que, por una razón u otra, sentimos que deben estar en este fin del mundo. De modo que estos son, en orden inverso, peleadísimo, quizás injusto aunque nos esforcemos, las diez mejores experiencias que tuvimos en [IRROMPIBLES] a lo largo del año. ¡Los juegos que todo gamer debería probar!

[10] *MAX PAYNE 3*

ROCKSTAR VANCOUVER | ROCKSTAR GAMES | ACCIÓN | PC, X360, PS3

Rockstar nos tiene acostumbrados a juegos de enorme calidad. Desde GTA III, todo lo que hizo tuvo un nivel de exigencia impresionante. Hubo preocupación, sin embargo, cuando Take-Two Interactive adquirió en 2002 los derechos del juego a sus creadores originales, los finlandeses de Remedy Entertainment y los puso en manos de Rockstar Games. ¿Cuál sería el destino del sufrido detective?

Max Payne es un juego de acción en tercera persona –con influencias muy marcadas de los filmes noir– donde parte de la acción se resuelve estilo Matrix, a los balazos en cámara lenta.



Cuando por fin este año vivimos el esperado regreso de Max Payne, el resultado terminó por volarnos la cabeza.



Gracias al motor RAGE, Rockstar Vancouver pudo recrear un Brasil tan colorido como oscuro, que se siente vivo con cada movimiento del envejecido y solitario Payne. Las animaciones, el sonido y el increíblemente cinematográfico bullet-time lograron una danza violenta de picor que recorre las lujuriosas ciudades cariocas tanto como las más sombrías favelas. Pasada la fuertísima historia de este Max sumido en lo peor del mundo criminal, y en lo peor de sí mismo, el modo multijugador se reveló como uno de los mejores, más contundentes y originales del año, bullet-time incluido. [i]

[9] *DIABLO III*

BLIZZARD ENTERTAINMENT | HACK N' SLASH RPG | PC, MAC

Pasaron 12 años desde el último Diablo, por algo fue el juego más esperado de 2012 (como prueba vean la página 4 de esta edición especial). Entre unos primeros días con problemáticos errores de conexión (¡memes por doquier!) y nuestra propia negación al no aceptar que Diablo III es diferente al clásico que recordábamos, nos costó ver al principio el abundante picor dentro de esta nueva entrega.

Una semana y 60 horas de juego después del lanzamiento, el 15 de mayo, resultaba muy simple ver la calidad que brota de este nuevo Diablo. Es posiblemente el producto más pulido del año, dueño de una atmósfera que, a pesar de los cambios, nos respira en la nuca como el mismísimo Satanás. Tiene los cambios justos para traer el clásico e incesante tiki-ti-ki-tiki de nuestro mouse a la "nueva generación". Mayo y junio fueron meses que vamos a recordar porque hubo reencuentros online de viejos camaradas infernales y jugamos sin parar y sin dormir durante semanas, para descubrir que luego de matar al último boss el juego recién "comienza" y las cosas se tornan, bueno, un Infierno.





Se hicieron algunas concesiones con las que podemos no concordar, pero es innegable que la esencia de la serie permanece intacta en Diablo III. Nos gustaría que le sigan expansiones del mismo nivel. [i]

[8] HOTLINE MIAMI

DENNATON GAMES | DEVOLVER DIGITAL | 2D TOP-DOWN SHOOTER | PC



Sería muy fácil desestimar Hotline Miami por su violencia. No vamos a mentir, fue probablemente uno de los aspectos que nos atrajo inicialmente, pero, en una inspección más cercana, hay una propuesta diferente. Entre su visceral combate, que más que reflejo necesita una mente aguda, y su compleja narrativa que parece no ir a ningún lado –aunque tiene un destino en mente desde un principio–, es difícil no decir que es una maravilla, casi una obra de arte, diríamos. Es un "indie" hecho por sólo dos tipos, los suizos Jonatan Söderström y Dennis Wedin. Y sí, lo pusimos entre los 10 mejores del año.

El combate tiene algo para todos. Es violento rozando lo salvaje. Requiere de mucho planeamiento, pero la improvisación ofrece tantas posibilidades de fallar como de lograr el objetivo de una manera por completo inesperada. Y a pesar de estar basado en prueba y error, fue diseñado de tal manera que el fracaso no es frustrante, sino una pieza más dentro del puzzle.

Hotline Miami tiene, diría Rolo, estilo. Oh, sí. Y ese estilo es la otra parte de la obra maestra: bien ochentoso, con gráficos 2D pixeladitos, con excelente música sintetizada que se te pega al cráneo y te lima incluso cuando no estás jugando. A pesar de estar inspirado en fichines de hace veinte años, se siente fresco. Un logro que los científicos aún no han podido explicar.



[7] JOURNEY

THATGAMECOMPANY | SCEA | AVENTURA | PS3



Cuántos habrán soñado con contar una poderosa historia sin decir ni una palabra. Journey, mejor dicho, Jenova Chen, su creador –también autor de Flower–, lo logró. Journey pone en ridículo a aquellos empecinados en que los videojuegos no pueden ser considerados arte. ¿Qué hace que otros no? Es un breve ensayo sobre el descubrimiento de la belleza y el simple, maravilloso acto de vivir.

Es simple porque las mecánicas no van más allá de correr, saltar, flotar, esconderse de algún enemigo, y siempre andar y andar, ir hacia una montaña, el único punto de referencia. No sabemos por qué, solo hay que ir, y de pronto uno se siente en necesidad: tenemos que llegar, vamos a acompañar a esa criatura, a ese ¿hombre?, en su peregrinación.



La dirección artística y musical es conmovedora. Casi sin esfuerzo pinta un hermoso y extraño mundo. Es como contemplar una pintura en movimiento. Bellísimo. Sólo se puede criticar que sea exclusivo de PS3 (es un download de PSN), al menos por ahora.

Journey tiene, además, un original modo multiplayer. En medio de una partida es posible que nos crucemos con otro jugador, de lejos, o quizás acompañarlo brevemente en ese mismo viaje, en silencio, sin palabras. No es posible comunicarse, pero uno se ayuda, va de a dos, avanza al horizonte aun cuando se llega de rodillas. Y es emocionante hasta las lágrimas el final, apenas dos horas más tarde, cuando volvemos el camino, cuando vemos pasar el nombre de los que fueron con nosotros en el largo, largo viaje.

[6] BORDERLANDS 2

GEARBOX SOFTWARE | 2K GAMES | FPS | PC, X360, PS3

Borderlands 1 era algo único. Tenía problemas, algunos serios, pero fue tan entretenido como para dejarlos de lado. Borderlands 2 es lo mismo, pero multiplicado por cien. La cantidad de armas aumentaron a un número aún más ridículo, y no sólo hay más, hay de diferentes tipos y como ya no se puede mejorarlas, es obligatorio ir cambiando entre modelos cada vez que se sube de nivel. Eso vuelve el combate más variado. Y aunque las armas son las protagonistas del nuevo Borderlands, no perdemos de vista las cuatro –cinco, con el DLC– clases de Vault Hunters: Commando (Axton), Gunzerker (Salvador), Assassin (Zer0), Siren (Maya) y Gaige (Mechromancer). Una combinación brutal de guerreros con habilidades asombrosas para patear traseros a fuerza de plomo, explosiones, venenos, ácidos, robots, torretas y energías psíquicas, entre otras maravillas. El árbol de habilidades es una locura de picor. Snipear con Maya o Zer0 es el Paraíso; reventar a piñas con Salvador y meter bala con Axton es glorioso. Los aliados y los enemigos son ambos fenomenales, bizarrísimos y todo, pero todo, chorrea humor, violencia y locura en un entorno gráfico cel-shaded que da gusto por su belleza y atención al detalle.





El modo cooperativo para cuatro "Buscadores de la Cámara" es de lo mejor del año, lejos. Divertidísimo y absolutamente vicioso. Borderlands 2 es un mix de Diablo III (más lo jugás, más estratégico es) y Skyrim (un mundo repleto de misiones y logros con decenas de formas de subir de nivel). Imperdible.

[5] ASSASSIN'S CREED III

UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN / AVENTURA | PC, X360, PS3

La culminación de casi una década de trabajo. Lejos de aquel prometedor pero monótono primer juego, la serie encontró una identidad y este capítulo final entrega la mejor experiencia en la historia de la saga.

Podremos coincidir en que algo no cierra bien, pero como juego individual es increíble. Sacando productos como Red Dead Redemption o Borderlands 2, es el de mayor escala en el género de acción y aventura, y cada detalle del mundo está tan cuidado que resulta fácil adentrarse en los años de la revolución norteamericana (1753-1783), aunque esto ocurra de forma tangencial a la narrativa.

Mención de oro para una labor de arte y reconstrucción histórica de magnitud excepcional. Es admirable el trabajo en ese sentido y cualquiera comprometido con lo artístico puede estar seguro que es un juego para el asombro.





A una jugabilidad sólida y entretenida que combina aventura, combate y movimiento, Ubisoft agregó mayor énfasis en la construcción de los personajes, logrando una conexión particular entre el protagonista y el antagonista que mantiene la historia viva y nos muestra un ejemplo de todos los recursos narrativos que quedan por explotar en el medio. El héroe de esta etapa de la serie es Connor, un personaje –mitad inglés, mitad mohawk– que esperábamos más profundo e interesante que Ezio Auditore. Seguimos prefiriendo al tano, sin que por ello estemos diciendo que Connor no se las trae.

[4] XCOM: ENEMY UNKNOWN

FIRAXIS GAMES | 2K GAMES | ESTRATEGIA | PC, X360, PS3



Si había una empresa capaz de resucitar a la querida serie X-COM de Sid Meier, era la propia Firaxis Games. La compañía logró mantener vivo el clásico Civilization durante décadas y aumentar su popularidad cuando la PC supuestamente estaba muerta. Ahora trajo una de las series de estrategia por turnos más viejas a la nueva generación, tanto en consolas como en PC. ¡Y qué juego, señores!

En esencia, XCOM: Enemy Unknown es una remake del clásico de culto de 1994, también conocido como X-COM: UFO Defense. Es por tanto similar, y eso es bueno porque no cambió ni arregló lo que nunca estuvo roto. Esta versión se ve y se mueve mucho mejor, pero sigue siendo el mismo juego increíble que es un placer de fichinear. Hay algunos conceptos diferentes, reemplazaron aquí y allá alguna cosita. Entre la construcción de la base que permite un constante avance a la medida de cada jugador y un combate que necesita de muy buena táctica, cada fracaso se siente en los huesos y la derrota trae consecuencias que afectan el curso del juego, las investigaciones y a los soldados, muchos de ellos –aunque suene loco– de nacionalidad argentina. ¡A veces los platillos voladores repletos de ET caen en Mendoza o Buenos Aires y allá vamos con nuestro team cargado de armas, granadas y tecnología choreada de los propios invasores! Sin duda, para muchos, uno de los mejores juegos de 2012. Lo recomendamos con mucho amor. [i]



[3] FAR CRY 3

UBISOFT MONTREAL, MASSIVE, REFLECTIONS, SHANGAI | UBISOFT | FPS | PC, X360, PS3



Tarde pero seguro. Con la lista casi cerrada tuvimos que patear el tablero y empezar de nuevo, porque FarCry 3 merecía estar entre los mejores de 2012. Y nos sorprendió a nosotros mismos cuán cerca del GOTY. Como es costumbre, hubo muchos first person shooters este año, pero el que más nos sorprendió fue el que constantemente buscaba salirse de su vaina.

FarCry 3 es un FPS de mundo abierto, con muchos elementos de RPG (puntos de experiencia, árbol de habilidades y sistema de construcción de objetos). Nuevamente estamos de vacaciones en una isla, somos un tal Jason Brody y terminamos cautivos de una hermandad de traficantes de esclavos. Lo interesante es que todos están locos, en especial su líder, y la cosa se trata de entender la naturaleza de la demencia.

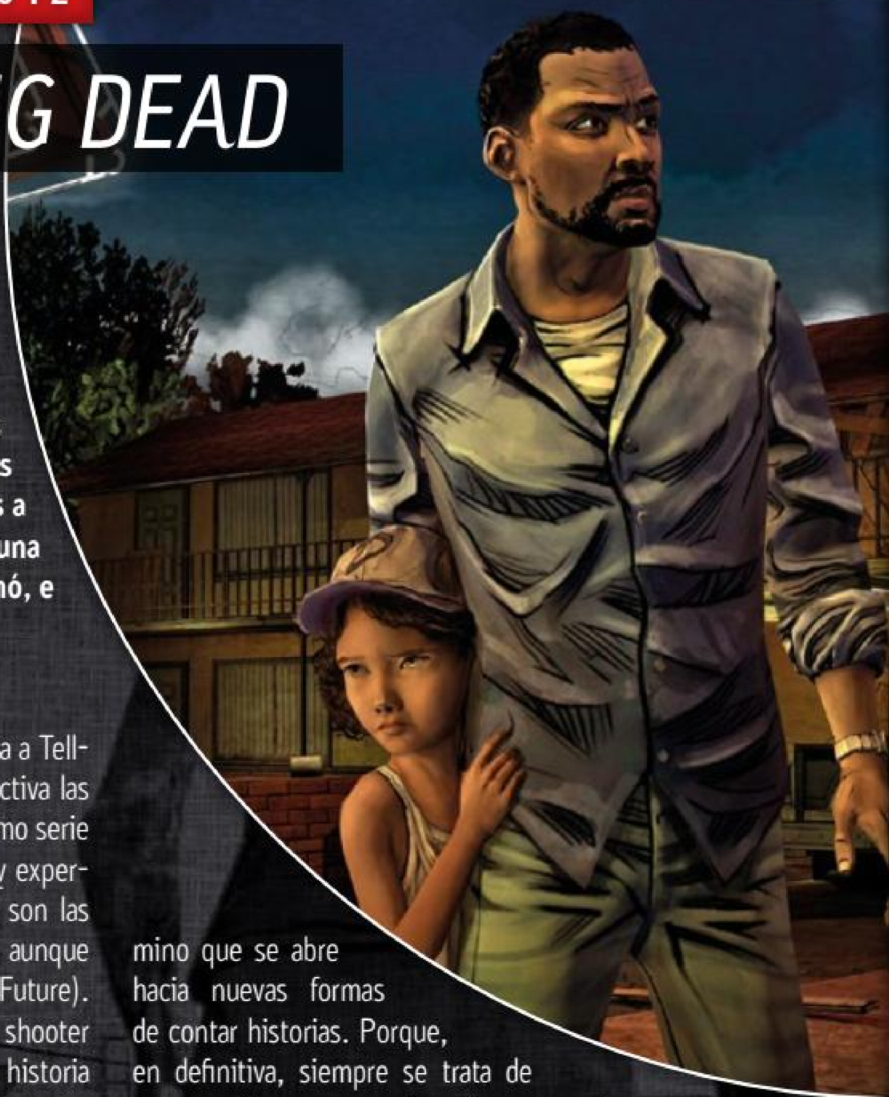


En FarCry 3, cazar no significa llevarle cuatro pieles a un ñato y terminar una quest. Para sobrevivir en la jungla hay que entenderla y al cazar animales se puede utilizar el cuero para crear fundas y guardar más armas. Por ejemplo. Cada acción está conectada a una progresión natural, no obligatoria. Y así se siente el juego entero, como un ecosistema donde cada piecita funciona como se supone.

Y continuando una moda que nos gustaría que repitiera en forma recursiva, FarCry 3 suma aún más personajes memorables a la lista, con Vaas a la cabeza, el mejor villano del año por lejos, y uno que podemos ver marcando un antes y un después a la hora de crear personajes que no sólo llamen la atención por cómo se ven y lo que dicen, sino también por los detalles, cómo se mueven, cómo gesticulan y cómo te miran. [i]

[2] THE WALKING DEAD

TELLTALE GAMES | AVENTURA INTERACTIVA | PC, X360, PS3



EN UNA ÉPOCA donde recurrir a los zombies representa raspar el fondo del tarro, Telltale Games tomó la difícil misión de hacer videojuego la novela gráfica de Robert Kirkman. No es tarea fácil en un medio donde la historia es algo tan negado. The Walking Dead tiene los zombies como entorno, pero es fuerte gracias a sus personajes y sus relaciones, por lo que una buena adaptación parecía difícil. No decepcionó, e incluso, ya ven, es nuestro casi-GOTY. Ahondemos en las razones.

Kirkman se lo habrá pensado antes de darle licencia a Telltale para que ejecutara la gran obra de volver interactiva las historias y la onda del comic –que también arrasa como serie de TV– pero no hay muchas compañías hoy por hoy expertas en aventuras gráficas por capítulos (de Telltale son las inolvidables Tales of Monkey Island y Sam & Max, aunque también las olvidables Jurassic Park y Back to the Future). Como era lógico, Telltale decidió descartar el clásico shooter de zombies y en cambio contar una historia. Una historia donde, como en las buenas películas de muertos vivos, los seres putrefactos quedan en segundo plano para darle rienda suelta a la narración y ver cómo sus protagonistas sobreviven en medio de una pesadilla.

Definitivamente, la decisión correcta. Sin ser violento u obsceno, The Walking Dead resulta uno de los fichines más desgarradores del año, debido en parte a su manera de contar la historia y al desarrollo de los personajes que conocimos a lo largo de cinco episodios de prácticamente dos horas cada uno. Pero también por otra razón: el aprovechamiento de la característica que define al medio: la interacción con el jugador.

A lo largo de los cinco episodios, es muy común el tener que optar entre dos opciones, una terrible y una horrorosa. Creemos que las sensaciones, las emociones que produce esta forma de narrativa son un descubrimiento, quizás un camino que se abre hacia nuevas formas de contar historias. Porque, en definitiva, siempre se trata de eso y aquí tenemos un ejemplo que asombra, que brinda una experiencia única.

La historia comienza en un punto oscuro y de ahí en más se vuelve cada vez peor, y no por el hecho de ser deprimente, sino porque es el camino que les toca andar a los protagonistas –que no son los del comic ni los de la serie– y es muy fácil de sufrir al lado de ellos porque cada uno tiene una personalidad muy definida y claras motivaciones desde las que deciden su siguiente paso. El lazo emocional se vuelve fuerte. Los acompañamos en las tremendas decisiones que deben tomar, por difíciles que sean.

Mitad novela interactiva, mitad aventura gráfica y un poquito juego de acción, The Walking Dead apuesta a los videojuegos como un medio narrativo, donde la historia ocupa un lugar tan central como la jugabilidad. Si de emociones se trata, este es el juego. [i]



[1] DISHONORED

JUEGO DEL AÑO

DESDE EL VAMOS, el pedigree de Dishonored era difícil de igualar. De los creadores de Thief y Deus Ex, con la visión del director artístico de Half-Life 2, ¿cómo puede salir mal?, decíamos. Terminamos preguntando: ¿cómo pudo salir tan bien? Desde el vamos, este mundo retro-futurista con ribetes de steampunk es un sueño hecho realidad, que se completa con una historia de justicia y venganza que esconde un montón de sorpresas. >>>

LA PRIMERA IMPRESIÓN la ofrece el fantástico arte. Dishonored es diferente, tiene un aspecto que por sí solo ilumina de un carisma único al mundo del juego. Es como si estuviera pintado con acuarelas, pero de una forma muy sutil. Sin duda, es algo que nunca habíamos visto.

La acción ocurre en Dunwall, una ciudad modelada en base a la arquitectura de los años 1890-1900 de urbes industriales como Londres y Edimburgo. El protagonista se llama Corvo Attano, el guardaespaldas de la Emperatriz, cuya hija Emily, la futura princesa, es raptada al inicio de la historia. Corvo es acusado de traición y a partir de entonces debe restaurar al trono a la pequeña tanto como probar su inocencia.

Al arte extraordinario, que vemos en primera persona como un FPS, le sumamos una clásica historia de justicia y de venganza que se desarrolla como uno espera, pero con giros de tuerca tan sorpresivos como gratificantes, y hacen de esta algo más que un mero contexto para justificar los motivos del protagonista. Hay cuatro finales que dependen del nivel de "caos" con el que hayamos atravesado la historia. El sistema de control de caos depende de las muertes que hayamos ocasionado y del daño colateral que ocurra debido a nuestros actos de violencia.

A la hora del juego en sí, el gameplay también reluce como oro. Detrás de su diseño gráfico, hay una mentalidad de romper con lo que se considera que debe ser o debe tener un juego stealth. El género tiende a caer en el infame sistema de prueba y error, pero Dishonored ofrece herramientas para improvisar sobre la marcha y no sentir como que al ser detectado estamos resolviendo la misión "a los tiros", sino que vamos adaptándonos a las nuevas condiciones.

Se trata de una manera novedosa de ver un género donde parecía todo inventado. Los poderes sobrenaturales de Corvo son tan vastos que no sólo hay una gran variedad para elegir, también diferentes maneras de usarlos. Estos poderes se pueden mejorar como en un juego de rol, y es usual que se nos presenten dilemas morales en cada acción. Son decenas de escenarios y cada uno ofrece varias posibilidades para cumplir los objetivos; no siempre claras: los jugadores con ganas de experimentar son quienes sabrán sacar mayor provecho a esta joya.

Las habilidades no están sólo para matar enemigos, también pueden ayudar a movernos a través del mundo, pasar sin ser detectados y alcanzar nuevos puntos ventajosos para lo que sea que queramos lograr. Libertad es la palabra clave en Dishonored y, mientras que las primeras misiones son básicas, a medida que se avanza las posibilidades crecen. Uno puede moverse en sigilo, aturdir, degollar, o convertirse en una rata para pasar a través de un pequeño desagüe.

En caso de tener que recurrir al combate armado, o querer hacerlo (el juego se disfruta mucho más utilizando el sigilo, y de hecho, hay una manera de pasar todo el juego sin liquidar a nadie), el sistema está tan bien diseñado como el resto de los aspectos. Los poderes pueden usarse rápidamente con efectos catastróficos, un muy gratificante contraataque y la hermosa posibilidad de parar el tiempo cuando cinco soldados están a punto de dispararte en la cara. Eso sí que no tiene precio.

Sin dudas, Dishonored no es un juego perfecto. Ninguno lo es. Y no tiene multiplayer. Pero sí suficiente picor para dejarnos una fuerte impresión después de haberlo terminado varias veces. No solo es un título destinado al recuerdo, sino que abre el camino para que el género stealth se interne en otros territorios. [i]



MENCIONALES ESPECIALES 2012

GUILD WARS 2

ARENANET | NCSOFT | MMORPG | PC

El nuevo amanecer de los MMORPG –Guild Wars 2 es un compendio de modos de juego que se adaptan a cada jugador. Tiene una historia single player que podemos hacer sin ayuda, casi sin grinding, y un enorme continente para explorar. Pero su fuerza está en los amigos que juegan con nosotros, levelean, planifican y viven cada detalle del inmenso y precioso mundo de Guild Wars 2. En más de un sentido, es un paso adelante en el género y se diferencia de todo lo visto al respecto (más info en pag. 6 de [i] 09).

Entre sus modos resalta Mundo vs Mundo, donde tres servidores se enfrentan en cuatro mapas que pueden contener hasta 300 jugadores al mismo tiempo para asaltar campamentos, asediar castillos o retener puntos estratégicos. Como antes, se compra una sola vez y no requiere pagar una cuota mensual. [i]



PLANETSIDE 2

SONY ONLINE ENTERTAINMENT | MMO-FPS | PC

Un FPS de proporciones épicas en serio –El regreso de PlanetSide, el MMO-FPS original, prometió batallas a una escala jamás vista y cumplió. Cientos de jugadores se encuentran diariamente en un mismo servidor para combatir puro y duro por el control de decenas de bases a lo largo de tres continentes virtuales. Se juega como los mejores FPS, con la gratificación y respuesta inmediata en los controles de un Call of Duty y la libertad y estrategia de un Battlefield 3. Una bocanada de aire fresco para los first person shooters y un empujón para el paradigma Free-to-Play. Aha, es gratuito. [i]



FTL: FASTER THAN LIGHT

SUBSET GAMES | SIMULATOR | PC, MAC, UNIX

El simulador de James Kirk que todos queríamos –¿Quién no soñó alguna vez con ser el gallardo Capitán de una nave espacial? FTL nos da esa posibilidad y en vez de concentrar su atención en cosas como la espectacularidad visual, nos pone al alcance de la mano un repertorio de decisiones que debe tomar constantemente un líder de navío flotante espacial. El triunfo está en su diseño abierto, en las miles de posibilidades que están contempladas dentro de un concepto que a primera vista parece simple, pero donde la improvisación es una pieza clave a la hora de salir triunfante de una mal augurada batalla. Increíble. [i]



LEGEND OF GRIMROCK

ALMOST HUMAN | RPG | PC, MAC, IP



Un himno a clásicos como Eye of the Beholder –Este dungeon crawler nos devolvió la alegría de explorar calabozos repletos de trampas y enemigos mapeando a mano y moviéndonos paso a paso onda Myst (aunque esto es más moderno, don't panic). Aunque no ofrece mucha historia, el contexto de cuatro criminales que son apresados en una torre oscura por cometer crímenes inconfesables es más que suficiente como punto de partida. La party está compuesta por cuatro guerreros cuyas clases, posición y estilo pueden ser totalmente personalizados y el resto más que nada es intentar escapar con vida del gigantesco calabozo de Grimrock. ¡El mapita es una hoja cuadriculada! Amor. [i]

DUST: AN ELYSIAN TAIL

MICROSOFT GAME STUDIOS | HUMBLE HEARTS | RPG | X360

El esfuerzo de un solo hombre –Ya el hecho de que semejante juego sea producto de la labor de una sola persona era algo admirable. Pero a medida que más jugábamos Dust, nos dimos cuenta que detrás de ese arte tierno, casi infantil, hay un desafío a cualquier tipo de prejuicios. Este fichín tiene una de las historias más emotivas del año, producto de unas primeras horas que generan una fuerte empatía por los tres protagonistas y la aventura que tienen por delante. Chapeau, Dean Dodrill! [i]



JUEGOS ARGENTINOS 2012

DOS JUEGOS alumbraron el camino, títulos publicados en 2012 y desarrolados enteramente en suelo patrio. Mucho se hizo en materia de outsourcing –lo que más se trabaja en el país–, son escasos los estudios que lanzaron productos completos el año pasado. Entre estos, los que nos llegaron y consideramos destacables son Running Fred (i06, pág. 51) y The Sandbox (i08, pág. 54), ambos para móviles. Un tercer juego que queremos resaltar es NAVE. Por supuesto, hubo más, como los juegos de Mundo Gaturro y Photon Baby. ¡A todos ellos, nuestras calurosas felicitaciones!

THE SANDBOX

PIXOWL GAMES | IPHONE, IPAD



EL PODER DE LA CREACIÓN en manos de los dioses del píxel. The Sandbox sorprendió por su jugabilidad y excelencia técnica. Pero, más que eso, por la posibilidad de acceder a un modo de edición de niveles que se convirtió en un fenómeno y superó los dos millones de niveles creados por jugadores de todo el mundo. A fines de 2012, Apple lo seleccionó como uno de los Juegos del Año en el App Store. Si se preguntan por qué, la mejor respuesta es: juéguenlo. Por desgracia, no está al alcance de todos, porque –por ahora– es un juego exclusivo de los dispositivos de Apple.

The Sandbox es freemium, permite jugar gratis siendo muy cuidadoso, aunque a la larga o a la corta requiere que compremos maná, el elemento con el que se destraban diversos materiales para utilizar en la construcción de niveles o para resolver los escenarios del modo Historia. Tierra, agua, fuego, electricidad, música y mucho más se combinan y reaccionan con efectos entre lógicos y asombrosos, todo fogoneado con un exquisito sistema de dibujo con píxeles que hace delirar a los nostalgiosos, muchos de quienes lo usan incluso con fines artísticos.

Uno de los arquitectos principales de The Sandbox es el reconocido diseñador Guillermo Averbuj.

RUNNING FRED

DEDALORD GAMES | IPHONE, IPAD, ANDROID, BLACKBERRY





EL SUFRIDO FRED, tras caer infinitas veces en el éxito con su primer juego, Falling Fred –que hoy tiene una versión "Súper HD" renovada y free– volvió a las andadas, esta vez rajando a toda velocidad de la Parca. Running Fred es un endless runner pero los niveles no son los clásicos que se arman al azar, sino unos hechos muy cuidadosamente y que invitan a avanzar al estilo de los arcades de antaño.

Fred huye como endiablado, salta, da volteretas, corre por las paredes y esquiva toda clase de trampas mortíferas. ¡Bueno, no siempre las esquiva y ahí está la gracia! Es divertidísimo jugarlo y ya se pueden ver videos en YouTube subidos por los fanas del juego que sorprenden por su nivel de dominio.

Jugar Running Fred se siente como cuando Indy Jones escapa justito de una trampa milenaria... sólo que todo el tiempo. Es un freemium que invita a retribuir tanta alegría comprando skins, habilidades y otras cosas. Todo esto, además, en un entorno colorido y de enorme calidad visual y técnica. No se lo pueden perder.

Los autores de Running Fred son Diego Gabriel Ruiz, Juan Pablo Bettini y Julian Callens.

DESTACADO

NAVE

VIDEOGAMO, INC. | ARCADE



NO FUE PUBLICADO EN EL CIRCUITO MASIVO, ni tiene fines comerciales, por ahora. Sin embargo, NAVE es uno de los juegos del año sin ninguna duda. Apelando a la nostalgia de los salones de arcades, este fichín aparece de vez en cuando en algún evento y convoca a cientos de curiosos y –ahora– fans. Más info en las primeras páginas de esta misma edición de la revista.

10 % DE AHORRO + 12 CUOTAS SIN INTERES [3]

EN LOS PRODUCTOS PUBLICADOS EN ESTE AVISO CON TU TARJETA SANTANDER RIO **SIN TOPE**

ó 18 CUOTAS SIN INTERES [2]

EN TODOS LOS PRODUCTOS CON TU TARJETA SANTANDER RIO

TARJETA SANTANDER RIO

DISFRUTÁ EL OLORCITO A AHORRO EN TODAS TUS COMPRAS.

COMPUMUNDO

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO.



PS3

XBOX

JUEGO MH WARFIGHTER
Origen: USA.
Stock 50 U.[43772/3]

CONTADO $549

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $494[18]

-10% de AHORRO $54,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $45,75 (3)



XBOX

JUEGO HALO 4
Origen: USA.
Stock 50 U.[43774]

CONTADO $549

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $494[18]

-10% de AHORRO $54,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $45,75 (3)



PS3

JUEGO MAX PAYNE 3
Origen: USA.
Stock 50 U.[41575]

CONTADO $399

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $359[18]

-10% de AHORRO $39,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $33,25 (3)



PS3

XBOX

JUEGO DISHONRED
Origen: USA.
Stock 50 U. [44060/1]

CONTADO $549

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $494[18]

-10% de AHORRO $54,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $45, 75 (3)



PS3

XBOX

JUEGO ASSASSINS CREED III
Origen: USA.
Stock 50 U. [43834/5]

CONTADO $549

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $494[18]

-10% de AHORRO $54,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $45,75 (3)



PS3

XBOX

JUEGO NFS MOST WANTED
Origen: USA.
Stock 50 U. [43780/1]

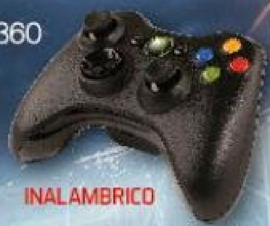
CONTADO $549

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $494[18]

-10% de AHORRO $54,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $45,75 (3)

XBOX 360



INALAMBRICO

Microsoft

MICROSOFT WIRELESS CONTROLLER
Origen: USA.
Stock 50 U. [43761]

CONTADO $399

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $359[18]

-10% de AHORRO $39,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $33,25 (3)

SONY make.believe

SONY KIT MOVE BUNDLE: SONY MOVE CONTROLLER + EYE CAM SONY + SONY SPORTS CHAMPIONS + SONY MEDIEVAL MOVES
Origen: CHINA. [43181] Stock 100 U.

CONTADO $999

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $899[18]

-10% de AHORRO $99,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $83,25 (3)

Thermaltake

HEADSET THERMALTAKE SHOCK ONE
ORIGEN: CHINA.
STOCK: 20U. [43132]

CONTADO $1179

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $1061[18]

-10% de AHORRO $117,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $98,25 (3)



Lycosa RAZER

TECLADO RAZER LYCOSA
Teclas programables aptas para macros.
ORIGEN: CHINA.
STOCK: 20U. [37061]

CONTADO $799

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $719[18]

-10% de AHORRO $79,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $66,58 (3)



PC

JUEGO DIABLO III
Origen: USA.
Stock 50 U. [42436]

CONTADO $349

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $314[18]

-10% de AHORRO $34,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $29,88 (3)



PC

JUEGO BATTLE FIELD PREM. EDITION
Origen: USA.
Stock 50 U.[43269]

CONTADO $349

PRECIO TARJETA SANTANDER RIO $314[18]

-10% de AHORRO $34,90

Y EN 12 CUOTAS SIN INTERES DE $29,88 (3)

COSTO FINANCIERO TOTAL: CFT

CFT: (2) 2.47% (3) 2.33%

TARJETA SANTANDER RÍO: PLAN 2: FINANCIACIÓN HASTA 18 CUOTAS SIN INTERÉS: (2) CFT: 2.47% (POR SEGURO DE VIDA) TASA NOMINAL ANUAL 0%, TASA EFECTIVA ANUAL 0%. VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA DESDE 01/10/12 AL 31/01/13 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. PROMOCIONES NO ACUMULABLES ENTRE SI. **PLAN 3: 10% DE AHORRO Y FINANCIACION HASTA 12 CUOTAS SIN INTERES SIN TOPE.** PROMOCIÓN VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA UNICAMENTE PARA EL MES DE ENERO SOLAMENTE PARA LOS PRODUCTOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE AVISO O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. EL MONTO DE LA CUOTA SE CALCULA SOBRE EL PRECIO CONTADO. **(3) CFT 2.33% (POR SEGURO DE VIDA) TASA NOMINAL ANUAL 0%. TASA EFECTIVA ANUAL 0%.** ABONANDO CON TARJETA DE DEBITO O CON TARJETA RECARGABLE RECIBIRA UN AHORRO DEL 10% SOBRE EL VALOR DE LA COMPRA. ABONANDO CON TARJETA DE CREDITO RECIBIRA UN AHORRO DEL 10% SOBRE EL VALOR DE LA COMPRA Y FINANCIACION DE HASTA 12 CUOTAS SIN INTERES. LA EFECTIVIZACION DEL AHORRO SE EFECTUARA VIA REINTEGRO: TARJETA DE CREDITO EN LA LIQUIDACION RESPECTIVA, TARJETA DE DEBITO EN LA CUENTA DENTRO DE LOS 10 DIAS DE REALIZADA LA COMPRA Y TARJETA RECARGABLE VIA REINTEGRO EN LA TARJETA QUE REGISTRE EL CONSUMO DENTRO DE LOS 10 DIAS DE EFECTUADO EL MISMO. NO APLICABLE A TARJETAS DE CUENTA BASICA NI DE CUENTA GRATUITA UNIVERSAL Y NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES VIGENTES. **LOS PRECIOS NO INCLUYEN EL GASTO DE ENVIO, LOS QUE PODRAN VARIAR SEGUN EL DOMICILIO DEL COMPRADOR. OFERTA VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA. VIGENCIA DE LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE ESTE AVISO DEL 02/01/2013 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO.** **COMPUNDO S.A.:** GUEVARA 533, C.A.B.A. C.U.I.T.: 30-54008821-3. CENTRO DE ATENCION AL CLIENTE: (011) 4588-7000.

Torneo [IRROMPIBLE] de FIFA 13

Hubo micos, hubo FIFA 13, hubo premios y, por supuesto, hubo fútbol





LA FECHA MARCABA 12/12/12, como premonición de un suceso importante. Y por supuesto que lo hubo, se trataba del torneo oficial de [IRROMPIBLES] de FIFA 13 apadrinado por EA Sports. Estuvimos en el ShowRoom de Samsung en Galería Jardín, ese que tiene forma de cubo transparente, desde las 14 hasta las 20 hs., y fue una fiesta.

El cubo mágico de Samsung tiene todas las comodidades que un buen amante del picor puede desear. Nos instalamos en una belleza de monitor de 27'' como pantalla secundaria y un televisor de 55'' como pantalla principal del amor. Agradecemos a CD Market que, después de un desperfecto técnico, nos prestó dos consolas para hacer el torneo como correspondía. Antes de arrancar, repartimos las remeras [i] con los sponsors que hicieron posible esta fiesta: Samsung, Thermaltake y Gigabyte, e instantes después arrancó el fútbol. Primero se jugaron los partidos de los grupos. De ahí, salieron los que jugarían la ronda eliminatoria, pero antes debía decidirse la última llave, compuesta por dos de los mejores perdedores y ahí se empezó a poner "quenchi" la cosa.

¡Los partidos eran a vida o muerte! Los joysticks sudados fueron moneda corriente durante esas últimas horas y de la penumbra salieron cuatro finalistas: Ramiro Rodríguez, que jugaba con el Bayern Munich; Leonel Petrone, quien defendió los colores del Arsenal y Mariano Ramírez y Facundo Banez, ambos con la camiseta merengue del Real Madrid.

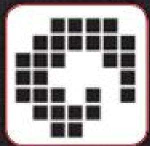
Partidos muy parejos y luchados dieron a Ramiro y Mariano como finalistas y determinaron que Leonel y Facundo debían jugar por el tercer puesto. Todos los ojos estaban posados sobre la tele de 55''. A esta altura, hicimos entrar a todos los micos que estaban afuera del Showroom para presenciar el primero de dos partidos memorables. El primero terminó con un épico 4 - 3, con Leonel dando vuelta un partido que por momentos parecía irremontable. ¡Felicitaciones al mico que no se dio por vencido! Después llegó el momento de la esperada final y no defraudó: Ramiro vs. Mariano. Este último venía ganando 2 - 0, pero Ramiro logró abrir el arco contrario con un penal y con esfuerzo pudo empatar el pleito sobre la hora. Minutos después, Ramiro terminó de dar vuelta la historia en los penales. Aun así, el subcampeón saludó y felicitó al campeón como un caballero y se llevó un teclado Challenger de Thermaltake, que... ¡mamita!

El campeón fue un muchacho que decidió ir a probar suerte y se fue con un monitor Samsung de 27'' que tuvo que arrastrar hasta su casa (¿qué se creen que vamos a pagarle el taxi también?) y la posibilidad de representar a [IRROMPIBLES] y Argentina en un torneo oficial de FIFA 13 organizado por EA Sports. La pasamos bien, muchos que perdieron se quedaron y disfrutaron de la final, lo que deja en claro que vinieron a divertirse y compartieron con nosotros sus clásicos "¡Uuh!" y "¡Uff!" de un típico hincha del deporte más lindo del mundo. A fin de cuentas, lo importante es que ganó el fútbol... ¡y Ramiro Rodríguez, por supuesto! [i]

HORÓSCOPO



MI NOMBRE es Charles Macko, intérprete de basurita en la bola del mouse (como leer la borra de café pero más retro-tech) y astrónomo cuántico recibido en la Escuela Invisible de Magia para Micos. Probablemente este horóscopo sea un misterio para ustedes, pero los astros que rigen sobre los gamers no son los mismos que aquellos que rigen a los mortales. A nosotros nos afecta la cercanía de las lunas gemelas de Azeroth o tal vez la posición de Rannoch respecto a Thessia. ¡En éste verano nos rigen las lunas de Kashyyyk!
Las tres lunas se posicionan formando una Tri-Fuerza. Para todos los signos en general, el uso de ropas verdes y cortar el pasto son recomendados.



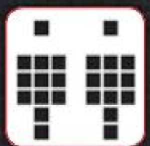
Aries

Amor: Vas a pasar tanto tiempo fichineando este verano que para cuando te des cuenta ya no vas a tener a quién llamar así.
Fichín: Encontrarás una vieja alegría de antaño solo para darte cuenta que la facilidad de los juegos de hoy te hicieron perder las habilidades que recordabas tener.



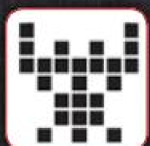
Taurus

Amor: ¡Cornudus! Eso vas a preferir ser cuando descubras que la verdadera razón por la que tu pareja no te da bola es porque fichinea más que vos. Atento aquellos con parejas de Aries. Se recomienda conseguir juegos Coop.
Fichín: Ese que tanto esperabas se va a retrasar.



Géminis

Dinero: Serás invadido por ofertas de videojuegos que no podrás resistir.
Fichín: Al gastar todo tu dinero en ofertas de fichines no podrás irte de vacaciones.



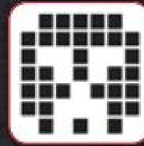
Cáncer:

Te va a dar en los ojos cuando resulte que tu juego tan esperado se ve como un port a PSP de un juego de PS.
Fichín: Grandes decepciones. Gracias al dios del fichín salió la revista [i] de enero.



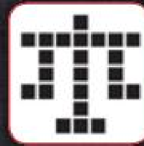
Virgo

Amor: Tu signo lo dice todo.
Fichín: Tu larga espera para volver a ver los pechos de Lara Croft está por acabar con la salida de Tomb Rider a principio de Marzo.



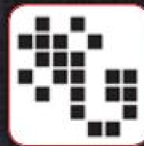
Leo

Salud: Sale el Dead Space 3 y darás parte de enfermo en el trabajo para clavarte una maratón.
Fichín: Los dioses del fichín están de tu lado. Durante esa Maratón no se corta ni una vez la luz.



Libra

Salud: Tantos años de fichín provocan artritis. Ver un médico y rezarle a John Carmack.
Fichín: Se recomienda dedicarse a los juegos de estrategia.



Escorpio

Fichín: Se rumorea una nueva película de Mortal Kombat para el 2013. Tendrás la oportunidad de volver a ver tu personaje favorito, Scorpion, en escena.
Dinero: Vas a poder vender esos juegos usados que nadie quiere. Atento a las oportunidades.



Sagitario

Fichín: Descubrirás una habilidad natural para un género que nunca jugás. Serás el nuevo campeón y reconocido entre tus pares.
Amor: Descubriste esa habilidad partiéndole el trasero a tu pareja. Malo para la relación, bueno para el fichín.



Capricornio

Fichín: Descubrirás un MMO que no podrás dejar de jugar. Abandonarás cualquier otro juego.
Amor: Probablemente conozcas a tu media naranja en este juego, lo que reforzará tu nuevo amor a los MMO.



Acuario

Fichín: Éste es tu mes. ¡Se viene tu cumpleaños y salen los mejores fichines!
Amor: ¿A quién le importa? ¡A fichinear!



Piscis

Fichín: Después de mucho pensarlo y luchar contra tu timidez finalmente decidís anotarte al torneo de tu juego favorito. Se cancela por lluvia.
Salud: Por empaparte esperando el torneo te engripas jodido. Mal época para fichinear.

EL MÁS ESPERADO DE 2013 y el más ambicioso de la serie GTA traerá cien mil toneladas de amor y una increíble lección de game design para los interesados en la trastienda del juego. La ciudad de Los Santos revive como el sandbox de referencia y el gameplay ofrece tres personajes únicos para interactuar, cambiar de uno a otro en tiempo real y disfrutar de la experiencia ganada por Rockstar North en Red Dead Redemption, L.A. Noire y Episodes from Liberty City.

Por Durgan A. Nallar | Dan



Desarrolla: *Rockstar North*
Publica: *Rockstar Games*
Plataformas: *Xbox 360, PlayStation 3*
Lanzamiento: *Otoño (argentino) 2013*

grand theft auto V

FIVE



IRROMPIBLES

ES LINDO SER MALO. Ya saben, eso de arreglarle los ruleros a una viejita a puro bate de béisbol, o salir pitando de la cana en una hermosa Ferrari que encontramos justo en medio de la avenida. Y qué fiestón subirse a un yate de lujo con las chicas del jefe, o sobrevolar la urbe vaciando los cargadores de un helicóptero sobre la masa indefensa, el sueño de todo americano de ley.

Todo lo rico engorda, todo lo lindo es pecado, dice el refrán. Y también puede ser horriblemente ilegal. La serie GTA se caracteriza por permitirnos soltar ese animal salvaje que todos tenemos adentro, y ahí adherimos a la teoría que defiende de los videojuegos violentos: hacemos catarsis, dejamos en la pantalla nuestras broncas, nuestros miedos, nos liberamos del estrés; porque está la otra, esa que afirma sin pelos en la lengua que somos animales sociales que aprendemos por imitación, entonces si hacemos daño en la virtualidad seguro que somos capaces de hacerlo en la vida real.

La segunda teoría es la que da que hablar cuando los loquitos –como el de Connecticut– roban las armas semiautomáticas de mamá y van a las escuelas a impartir su retorcida justicia. ¡Esos son gamers!, gritan desde la CNN, pasando por El País y el Buenos Aires Herald. La culpa es del nene, que se le quemó la cabeza con esos fichines violentos y sólo piensa en matar.



Y vos, a menos que estés leyendo esto en Guantánamo, ¿qué maldades hiciste? ¿A quiénes lastimaste? Por acá estamos seguros que el 99 por ciento de los gamers somos más buenos que el pan con manteca. Vivimos desestresados, porque cuando hay estrés, jugamos, lo sacamos afuera, no internalizamos la bronca ni, en muchos casos, el dolor. Ver una manada gamer –por lo general, tipos medio gorditos, entrados en años, con ropa negra y tattoos alegóricos– es como ver un rebaño de ovejas. Ovejas negras, claro. Porque jugamos a ser malos, tenemos ese aire de malicia, somos sardónicos, casi siempre muy inteligentes y –entre nosotros aunque no exclusivamente– muy sociables, amigables. Incomprendidos, de toda la vida; desde los tiempos de las máquinas de salón, 1930 en adelante.

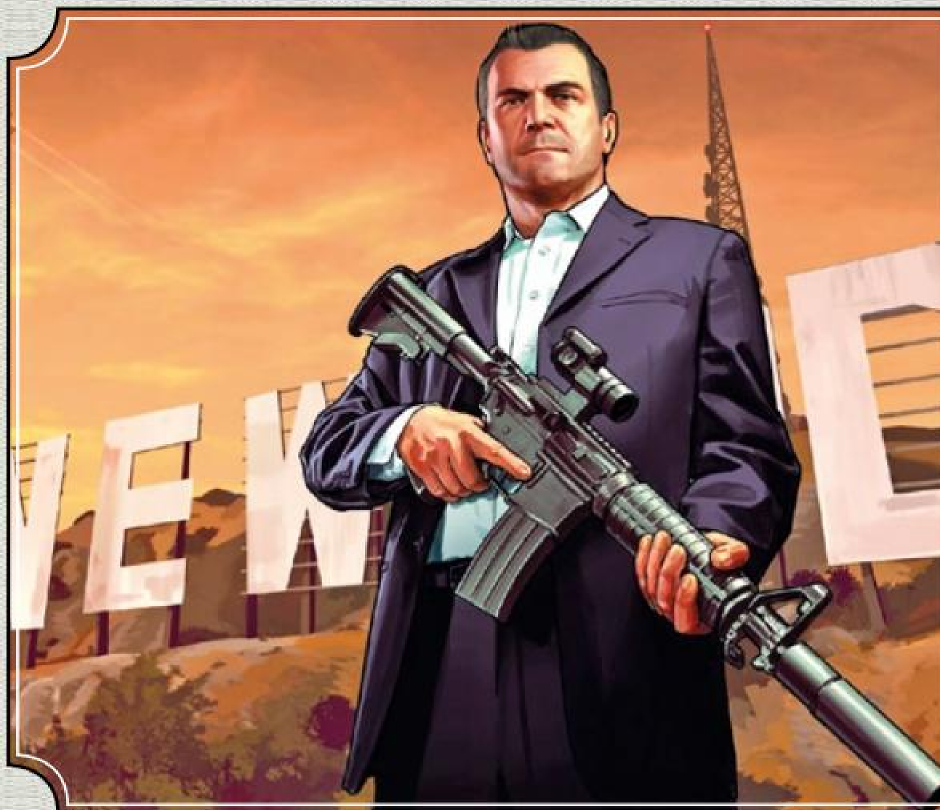
La verdad es que los gamers podemos echar luz sobre todas esas teorías escandalosas que brillantes sociólogos y psicólogos arrojan a la prensa como carne a los tiburones. Muchos de nosotros ya estamos tocando el medio siglo de vida, y sin matar ni una mosca. ¿Por qué? Porque aprendimos año tras año que vale la pena salvar a la humanidad (aunque no lo merezca, a veces). Porque conocemos el respeto por la vida, como buenos héroes de videojuegos y trekkies. Porque a menos que tengamos una patología muy seria, nunca confundimos la ficción con la fantasía. Entonces, ¿cómo se explica que nos divierta la violencia? ¿Cómo puede ser que un GTA nos ponga locos de ganas por fichinear, por hacer travesuras, por caer en el más bajo de los instintos criminales? Y acaso, ¿cómo vamos a salir ilesos de tamaña experiencia?

VIOLENCIA SIN LÍMITES

Las clases de Game Design que prodiga este cronista siempre llevan por senderos tortuosos, donde la parada obligada es la violencia. Buscamos las cosas que nos hacen divertir, para luego aplicarlas a nuestros diseños. Hay muchas, al menos una docena; por ejemplo, ganar; o jugar entre varios; o perder el tiempo. La violencia nos divierte. Y dentro de la violencia, la reina es la destrucción. Adoramos romper cosas, desarmar, deconstruir; también nos gusta lo inverso, aunque el placer se mide diferente. Es más divertido hacer paté todo lo que se nos cruce, mientras no tenga consecuencias de importancia, sobre todo en la vida real. La violencia destructiva es poderosa y atañe a lo que somos: micos, simios afeitados que recién bajamos del árbol. Nuestra especie humana es agresiva, en la mayoría de los casos carnívora, hambrienta, curiosa; excesiva. Sin leyes ni religiones estaríamos extintos.



En la virtualidad es donde podemos expresar ese monstruo primitivo, reírnos a carcajadas de las maldades que nunca haríamos en nuestra gris y real existencia. Y GTA es como el gran arenero para jugar sin parar durante meses. En el fondo de su diseño, es un juego para ser malos y sacarnos las ganas de romper todo; ganas que se acumulan por el simple hecho de vivir, lo mismo que se juntan ácaros bajo la cama. Hay una diferencia con otros juegos: en la mayoría, se es malo porque la historia te obliga, pero en general terminamos cumpliendo



MICHAEL
Michael es un ladrón de bancos veterano, un experto, con la clase de conocimiento que sólo es posible tras años de una carrera criminal exitosa. Está retirado, viviendo confortablemente en una especie de programa no oficial de protección de testigos. Michael vive en el área de Rockford Hills de Los Santos (similar a Beverly Hills). Sí, tiene mucho, mucho dinero y una familia de terror.





el rol de héroe genérico. En GTA no sólo coqueteamos con la maldad, ser horribles es la única vía de acción. Por eso, cada vez que Rockstar Games anuncia un nuevo integrante de la serie, el mundo gamer comienza a delirar y la fiebre sube hasta dar escalofríos.

NARRATIVA Y VIDEOJUEGOS

Otro de los grandes temas en materia de diseño es el de la narrativa. No el del guión, que en esencia es lo mismo que contar cualquier historia, sino la manera de hacerlo. En el mundo de los videojuegos, los jugadores no somos pasivos, sino actores. En el cine o la TV podemos pasar por simples mirones pero en los fichines vamos más allá, somos nosotros quienes elegimos el camino, los que gatillamos el arma y optamos por hacer o no hacer. Por eso decimos que los videojuegos son una forma de entretenimiento activa, o participativa, lo que da pie a pensar que por esa misma razón es la más sofisticada de todas las artes (aunque esto es materia de otra discusión).

Hay varias teorías por ahí respecto de cómo contar historias en un videojuego. Se viene investigando el asunto desde hace 30 años, con resultados modestos y más o menos efectivos. Uno que anda en eso mismo es Daniel Benmergui con su proyecto Storyteller (ver i07, pág. 14). Otros han intentado crear sistemas capaces de contar historias con cierta lógica. Es un tema complicado. En una historia normal, donde el autor es el único que decide lo que pasa, el problema lleva resuelto varios cientos de años. Pero en una historia donde el espectador –o jugador, en nuestro caso– es quien altera las situaciones, conservar el "control de autor" es una pesadilla. En especial teniendo en cuenta que los jugadores siempre intentan forzar o quebrar el sistema.

Mediante una narrativa lineal –aquella que va de A a Z como en una novela o serie de TV– no hay problemas, y así se hicieron durante mucho tiempo las aventuras gráficas y la mayoría de los otros géneros.

Una de las formas de narrar en un medio interactivo es el branching, es decir historias que se ramifican y pueden tener un final común o múltiples conclusiones, al estilo de Elige tu propia aventura. Este método es bastante utilizado y aceptado, pero tiene como negativo que el jugador no experimenta todas las posibilidades a menos que repita el juego una y otra vez –el 75% de los jugadores jamás termina los juegos, mucho menos los vuelve a jugar– y, por otra parte, el equipo de





EL ESPLENDOR DE LOS SANTOS EN EL SIGLO XXI

Grand Theft Auto V es el mundo más grande y repleto de acción que Rockstar North haya creado jamás. La diversidad de paisajes, desde los urbanos a los rurales, desde enormes montañas a las profundidades del mar –sí, hay muchas áreas submarinas para explorar que contienen secretos–, es extraordinaria y representa un esfuerzo de producción y creatividad a escala demencial.

Los documentalistas de Rockstar viajaron por cada rincón de Los Angeles tomando fotografías –medio millón, junto con cientos de horas de video– para recrear no una réplica de la ciudad, sino para capturar las características culturales que definen hoy a una urbe atiborrada, con problemas habitacionales, inmigración descontrolada, una industria pornográfica gigantesca y un sistema bancario corrupto. El resultado es Los Santos, el verdadero corazón y el protagonista central de GTA.

La ciudad parece viva, y ahora sus habitantes no se limitan a caminar, también se ocupan de sus asuntos y tienen una agenda que los mantiene ocupados en ciclos horarios similares a la realidad, lo que suma a un enorme conjunto de misiones dinámicas y optativas. Rockstar dice haberse inspirado en la sensación que produce L.A. Noire acerca de Los Angeles.

"Con cada juego, nuestro objetivo no es solamente entregar un gameplay increíble y una narrativa irresistible", dice Dan Hauser, "igualmente importante es el tipo de sentido cohesivo de la atmósfera y el lugar que creemos que sólo los juegos de mundo abierto pueden lograr, algo que trasciende todo lo que la TV o el cine pueden lograr. Invertimos una enorme cantidad de tiempo en los más pequeños detalles a medida que le damos forma al mundo en sí mismo, a fin de ofrecerle al jugador un entorno viviente, que respira y tiene el potencial de sorprender con nuevas experiencias."

El mundo abierto de GTA V es jugable en un área cinco veces más amplia que el tamaño de todo Red Dead Redemption. Es tan grande que sobrevolarlo en un jet a velocidad crucero lleva varios minutos.





FRANKLIN

Franklin trabajo como hombre de confianza y "repo-man" para un concesionario de coches de lujo armenio que se dedica a pescar jóvenes adinerados para venderles autos que no pueden pagar. Cuando no hacen sus pagos pero se niegan a devolver los vehículos, es trabajo de Franklin recuperarlos. Sí, va y les rompe el cráneo, aunque con cierta aprensión. Vive en Bespucci Beach al sur de Los Santos con su rottweiler Chop y al principio de GTA V está iniciándose en la vida criminal.









desarrollo tiene que trabajar de más, lo cual requiere mayor inversión de tiempo y dinero.

La versión ideal, en la mesa de diseño por lo menos, es conocida como narrativa modular, donde la estructura de la historia está formada por "nodos" autocontenidos y no importa el orden en que se estos se visiten para que siempre la historia tenga coherencia y sea, además, interesante o al menos entretenida. ¿Cómo se consigue? Como solía hacerse durante la gloriosa época de Infocom y sus aventuras de texto, o conversacionales. Cada nodo encierra algo para hacer, pero esto es afectado por la carga de objetos y pasado que porta el jugador cuando ingresa al nodo. Variables, cientos, miles de variables capaces de alterar el nodo en forma inteligente. Así, un personaje no jugador podrá hablar con el jugador teniendo en cuenta lo que hizo este último en el mundo del juego, en lugar de repetir un diálogo genérico. (Sí, es muy complejo.)

Rockstar consiguió acercarse muchísimo a la idea de la narrativa modular, aunque nunca lo consiguió por completo. De todos modos, eso le valió el título honorífico de padre de los sandboxes. Hasta GTA IV, lo que tenemos es un sistema de narrativa semi-modular. La historia avanza cuando el jugador cumple con ciertas misiones o nodos, pero no puede avanzar sin que estos hayan sido resueltos con éxito. De todas maneras, hay libertad para moverse y hacer una cantidad de acciones sin ningún orden predefinido, lo que constituye, en definitiva, la principal virtud de un sandbox, como se denomina a esta clase de género. No es perfecto, pero está a años luz de la narrativa lineal y también del branching clásico. Y con GTA V eso va a mejorar todavía más.

TRES CABEZAS PIENSAN MÁS QUE UNA

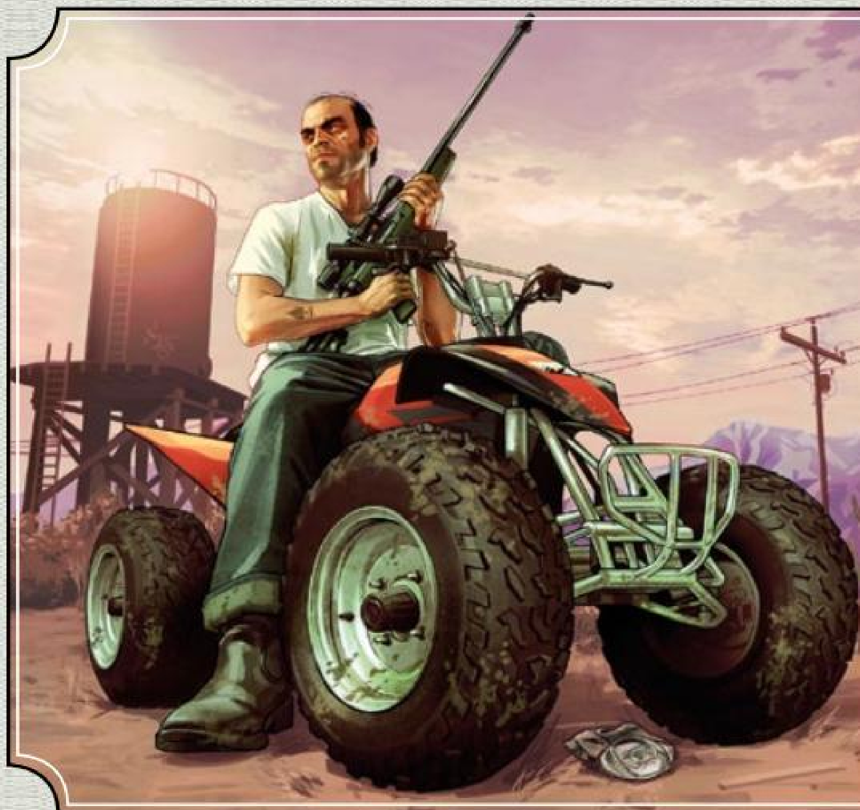
Rockstar North, desde la verde Inglaterra, sabe que enfrenta un desafío muy importante con el nuevo GTA V. Debe dar otro paso que sirva para mantener el prestigio de la serie y el amor de sus fans. Es un doble compromiso, en el que también participa (y arriesga) la actual dueña de la compañía, la americana Take-Two Interactive. GTA IV alcanzó ventas por 25 millones de dólares, y en total la serie GTA lleva 114 millones de unidades vendidas en una década y media de vida, pero eso no garantiza el éxito del nuevo título, la garantía está en la habilidad de innovar en puntos sensibles del diseño y la tecnología que hace posible la visión del equipo de creativos liderado por Dan Hauser.

"Nuestro objetivo con Grand Theft Auto V", dice Hauser, "es hacer el juego de mundo abierto definitivo, uno que empuje el hardware actual de las consolas a su límite y aproveche todo lo que Rockstar ha aprendido acerca de la evolución del diseño de juegos de mundo abierto desde que desarrolló Grand Theft Auto III en 2001." Como resultado, GTA V representa los cambios estructurales más grandes tanto en jugabilidad como en narrativa desde GTA III.

En el nuevo GTA, los jugadores experimentaremos las vidas de tres protagonistas únicos, y podremos cambiar entre ellos casi todo el tiempo, jugando simultáneamente los tres lados de la historia y a medida que ejecutan una serie de asaltos a través de Los Santos y el área circundante. Atentis: no hay coop, ni se puede terminar el juego con un único protagonista.

Los atracos –especialmente a los bancos de Los Santos– son la bandera de GTA V. Aquí está la madre del borrego. La estructura de misiones y progreso no es lineal hasta el gran





TREVOR

Trevor es un drogadicto común y un individuo extremadamente volátil, con inclinación a los arrebatos destructivos y a los alborotos, cuanto más violentos mejor. Es fácilmente el criminal más psicópata que alguna vez se haya visto en la serie GTA, pero no carece de cierto encanto. Para colmo es pirómano, así que anda prendiendo fuego todo lo que toca. O sea, está muy loco. Trevor es un ex militar y un piloto experimentado. Vive en Blaine County, una especie de desierto con trailers, motoqueros y restaurantes que dan a la carretera.

final, sino que se basa en una sucesión de atracos mayores. Nodos. Desde luego, habrá una enorme cantidad de misiones extra muy variadas.

"Cuando no estás en una misión", explica Hauser, "vas a poder cambiar entre estos personajes más o menos a gusto. Cada uno vive en una parte muy diferente de la ciudad, y sos libre de explorar el mundo entero desde el principio mismo del juego." (¡Adiós a los malditos puentes en reparación, wiiiiiii!)

De manera que este es el principal cambio en cuanto a diseño: narrativa modular, al menos en gran parte, con tres protagonistas de personalidades muy dispares. Hauser dice que se trató de un desafío de diseño como nunca habían experimentado en Rockstar. Tras comprobar el éxito de Episodes from Liberty City (que son historias distintas con tres protagonistas muy diferentes, Johnny Klebitz, Luis López y Nico Bellic), Rockstar se decidió a afrontar el nuevo desafío: integrar tres personajes centrales en un mismo sistema y lograr que funcionen como un todo, para cambiar en forma radical el gameplay de los juegos anteriores.



Y aún más, tomaron ejemplo de Red Dead Redemption y agregaron a GTA V el mismo sistema de misiones dinámicas. Para quienes no tuvieron la suerte de fichinear RRD: mientras vas a todo galope por el Lejano Oeste sumido en tus asuntos, aparecen al azar distintas situaciones que uno puede detenerse a resolver o dejar pasar, como por ejemplo una carreta incendiándose o un grupo de forajidos acosando a alguien. En GTA V veremos algo similar, con misiones aleatorias que descubriremos tanto en las afueras de Los Santos como en la misma ciudad. Incluso varios personajes secundarios tendrán líneas de diálogo más complejas de lo habitual y podrán disparar misiones optativas. En general, explica Dan Hauser, habrá mucho más para hacer en Los Santos que en todos los juegos anteriores juntos.

Volviendo al trío de protagonistas principales, cada uno tiene una personalidad, sus motivaciones (en algunos casos bien ocultas) y un conjunto de habilidades únicas. "No son personajes genéricos, intercambiables", continúa, "cada uno tiene un conjunto de habilidades individual, y cuando están juntos en una misión cada cual tiene su rol específico. Cambiar entre esos roles es tarea del jugador, y a medida que los atracos se van haciendo más complejos, se vuelven mucho más demandantes. Algunas misiones requieren jugar como uno, una combinación de dos o bien los tres protagonistas al mismo tiempo."

Este tipo de diseño efectivamente elimina los intermedios, es decir los huecos entre los momentos de acción que suelen ser aburridos. "Los jugadores pueden encontrar nuevas experiencias en el mundo del juego más rápidamente, nos permite empujarlos de nuevas y excitantes maneras a través de la historia, al estilo de las series de TV con múltiples personajes principales", dice Hauser, entusiasmado. "Así es posible experimentar la historia desde diferentes perspectivas sin siquiera perder el hilo narrativo."



En una demo a la que tuvo acceso exclusivo la revista Gameinformer –y con la cual compartimos la imagen de tapa, adaptada para [IRROMPIBLES] por los mismísimos artistas de Rockstar, algo que para nosotros es una cosa emocionanteee–, se pudo saber cómo funciona este sistema con un ejemplo. En la demo, los tres protagonistas, Michael, Trevor y Franklin, deben rescatar a un objetivo que está siendo interrogado en las oficinas del rascacielos de los servicios secretos de Los Santos, un equivalente a la CIA. La acción se traslada al veterano Michael, quien debe bajar haciendo rappel desde la azotea para entrar a la oficina donde está el rehén. El sistema de rappel es similar al de Rainbow Six Vegas. Una vez que Michael localiza el objetivo, ingresa a los tiros, toma al rehén como escudo humano y a partir de ese momento el juego permite elegir entre permanecer como Michael disparando a los agentes enemigos junto los disparos de francotirador de Franklin, que está posicionado en un edificio contiguo, o bien cambiar a Franklin y encargarse del rifle francotirador. La transición, dice la popular revista americana, es totalmente fluida. Terminado el tiroteo, los personajes son retirados por el psicópata Trevor, que es experto piloto. Durante el escape, y mientras son perseguidos por otros helicópteros, el juego da la opción de pilotar como Trevor, disparar el rifle francotirador como Franklin o una ametralladora con Michael.

Fuera de las misiones específicamente montadas para jugar entre uno o varios personajes, es posible cambiar entre Michael, Trevor y Franklin en casi todo momento. En ese caso, la cámara sube a una vista estilo Google Earth y desciende sobre el personaje elegido.

Es de notar que no habrá en GTA V ningún sistema de personalización excepto el cambio de vestuario, porque los tres protagonistas están muy definidos y, por otra parte, ponerles un gimnasio para que suban o bajen de peso y haciendo que cambien de aspecto complicaría demasiado el sistema de animación. Sin embargo, cada personaje tiene sus actividades favoritas que puede hacer en su área. A Michael se le da el yoga.

MAMÁ, ME ABURRO

El desafío de Rockstar se completa con la mejora del gameplay durante el tiempo "muerto", es decir cuando los jugadores prefieren explorar el inmenso mundo del juego o simplemente ocuparse de tareas que no impliquen una balacera. Entre los cambios, hay carreras –autos, motos, triatlón, jet skiing–, base jumping y un campo de golf completísimo del que Hauser parece más que orgulloso. Otro detalle extraído de Red Dead Redemption, donde por ejemplo el juego de póker es para quedarse horas. Hauser prefiere pocos minijuegos pero muy sólidos y lo del golf pinta una locura.

Además, siguen las parodias de programas de TV como en GTA IV, y el sistema de economía ha sido renovado por completo, porque los jugadores se quejaban que hacia el final del juego no había nada que hacer con el dinero obtenido. En este caso no se podrá ya "coleccionar" edificios y departamentos, pero Rockstar espera sorprendernos con nuevas posibilidades.

Michael, en tanto, es un personaje con familia. Tiene esposa e hijo –un pibe bastante ácido– y se podrá ir a casa a visitarlos y ver qué pasa. Lo que no veremos, oh, es un sistema de romances como en juegos anteriores "simplemente porque no va con los personajes", según Dan Hauser. El famoso celular con misiones fue reemplazado por un precioso Smartphone que permite acceder a la Internet del juego, y las misiones se trasladaron directo al mapa para evitar que los jugadores se pierdan objetivos por olvidarse de usar el móvil. Muhahaha. WTF.

Otros cambios tienen que ver con el core gameplay: manejar será mucho más parecido a un juego de carreras, "porque antes se sentían como botes", con lo que están más pegados al suelo. La mecánica de shooting también fue mejorada, lo mismo que el sistema de combate cuerpo a cuerpo, "que es mucho más fuerte y divertido".

¿Y las armas? Decenas y con impacto serio. ¡Vuelve Ammo-Nation, micos feos!

En cuanto al multiplayer, al momento de escribir este informe no hay precisiones por parte de Rockstar. Se sabe que lo tendrá, y que estará conectado al "Social Club" como GTA IV, Max Payne 3 y Red Dead Redemption. Veremos qué trae de nuevo.

En definitiva, GTA V parece dispuesto a dar el paso, y trae suficientes novedades como para que no sea un salto al vacío. De nuevo estaríamos, si sale bien, ante una evolución maravillosa del género y, en consecuencia, ante el mejor sandbox que hayamos conocido. Hay que ver cómo resulta el sistema narrativo y simultáneo para tres protagonistas, que al mismo tiempo son antagonistas en la serie más violenta, provocativa y esperada del mundo. [i]



ME ENCANTA SU REVISTA, la conocía desde hace meses, pero fue después de la Tecnofiels que me digné a comprarla. Las entregaban gratis y yo me puse a leer cuando por fin encontré un lugar para sentarme (y fue una larga odisea) pero lo que más me maravilló de esta revista fue la importancia que se le da a las personas que quieren estudiar y trabajar en este rubro.

La verdad, tendrían que haber más de estas revistas a nivel nacional. Antes no compraba revistas gamers, porque eran todas extranjeras y te venían con un montón de sorteos de los cuales uno al ser argento no podía participar (también te venia la información atrasadísima, en muchos casos). Además la calidad de la revista es impresionante, y escriben con una pasión... Algo que muchas revistas deberían aprender.

¡Sigan así, chicos! Los necesitamos para que nos sigan divirtiendo e informando.

---Solange B.

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

A nosotros nos encanta recibir estos mails. No porque nos pongamos anchos como esponja en el agua, también porque apreciamos que nuestros lectores coincidan con nosotros en la necesidad de alentar la industria de desarrollo nacional de videojuegos. Hay una movida muy grande y cada vez más importante y eso significa que se trata de una excelente salida laboral. Jugar es nuestra pasión, hacer juegos también. Ojalá la industria siga creciendo y sea como dicen, un boom infernal de aquí a 2015. ¡Gracias por escribirnos, Solange!

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles





Far Cry 3

De cobarde a héroe en 10 capítulos



VACACIONES CON HERMANOS, AMIGOS Y NOVIAS. Bebida, deportes extremos, mucho sol y desenfreno en una isla con los parajes más hermosos. De pronto todo se convierte en horror, como cuando llegan los turistas a Mar del Plata. La mirada desencajada, alocada e impredecible de Vaas advierte que estamos a punto de vivir una pesadilla. Golpeado y atado a una improvisada jaula de bambú, nuestro hermano se libera y dice: "Vámonos de aquí". Listo... ¡cagamos fuego!

Far Cry 3 es un archipiélago de islas por el cual podemos movernos en total libertad. Un gigantesco sandbox, repleto de aldeas, caminos, senderos, vehículos, lugareños, piratas y animales. Cada ser de esas islas tiene un comportamiento único. Podemos cruzar una isla completa de punta a punta mientras anochece, entre que sale el sol o cae una tormenta. A pie o en cualquier vehículo.

Hay misiones principales y a medida que vamos recorriendo pueblos o capturando bases enemigas van apareciendo tareas secundarias, como espiar al marido de una aldeana para ver si la engaña o ganar una partida de póker en el bar para recuperar una pieza robada. Con los puntos de experiencia que sumamos, se agregan skills –representados por un tatuaje en el antebrazo, cada habilidad agrega un nuevo dibujo– que terminarán por convertirnos en un guerrillero implacable. En un principio, solo podemos cargar un arma y apenas unas cosas, pero con las pieles de los animales que liquidamos podemos confeccionar tiras para cargar hasta cuatro armas y bolsos para llevar municiones y chucherías. El arsenal se amplía pagando por armas nuevas o reconectando unas antenas en la isla. Cada una de estas visibiliza una sección nueva en el mapa y desbloquea gratis nuevas armas personalizables en los negocios.

Como si todo esto no bastara, hay misiones para repartir medicamentos, carreras en diferentes vehículos y cacería de animales o de algún guerrillero específico. También hay unas piedras rojas o misiones Rakyat, donde con un arma específica tenemos que hacer el mayor destrozo posible.

A nivel visual, Far Cry 3 es increíble. Uno puede pasar horas hipnotizado recorriendo los paisajes. Cada detalle es maravilloso y cuando un personaje nos habla podemos verle los poros. El sonido es tremendo y es un placer absoluto.

El multiplayer no es lo que se dice la gran cosa, pero tiene un modo cooperativo para cuatro con una aventura distinta. Junto a tres amigos virtuales, hay que vengarse del capitán de un barco que nos vendió con su nave a los piratas de la isla. Para completar la experiencia, existen cuatro modalidades más en las que se puede competir con hasta 12 personas en el clásico Team Deathmatch, Domination, Firestorm y Transmission. La cantidad de mapas no es mucha pero Far Cry 3 viene con un editor para que la comunidad haga su magia y extienda la vida del juego.

Far Cry 3 es el shooter del 2012. No pueden perdérselo. Mención especial para Vaas, uno de los grandes villanos de la historia del fichín: Loco, desencajado, perverso e imprevisible. Hubiera sido genial que Ubisoft lo conservara a lo largo de todo el juego, porque el malo principal, Hoyt, es de humita. Un villano con nombre de cine... meh. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: El mejor FPS de 2012.

LO BUENO: Gráficos increíbles, gameplay brillante e inmersivo. Vaas es uno de los mejores villanos de la historia. Editor.

LO MALO: Vaas merece mayor participación.

92%



MICROSOFT GAME STUDIOS | 343 INDUSTRIES | FPS | X360

Por Tomás García | @zripwud

Halo 4

343 industries inicia una nueva trilogía

LOS SIGNOS VITALES MARCAN UNA GRAVE DISONANCIA. A simple vista se lo ve durmiendo en paz, casi muerto, pero las lecturas en los centelleantes aparatejos marcan lo contrario, que Master Chief está más vivo que nunca y listo para volver a la acción. El comandante ya sabe que la nave fue atacada y que tiene pocos minutos de vida. Al instante que la animación suspendida concluye, sale despedido de la vaina, extrae a Cortana del panel de control y hace un último esfuerzo hacia su salvación...

Cuando Bungie dejó la serie más importante de Microsoft a la deriva, la mayoría pensamos que la guerra del Anillo se había acabado. Bungie dejó su sello en la industria moderna y pensar que otra compañía podría continuar con Halo parecía erróneo. Pero Microsoft hizo la elección correcta y el estudio debutante, 343 industries, entró en escena con un bombazo. El nuevo Halo es, a todas luces, un gran juego y un más que digno sucesor.

Master Chief está de vuelta junto a Cortana, pero las cosas están peor que antes. El Covenant no respetó el acuerdo de paz y la humanidad se ve amenazada por un nuevo terror. Liderados por el poderoso Didact, los Prometheans buscan concluir lo que comenzó el Covenant. Pero más allá de todos estos atenuantes, la historia –para nuestra sorpresa– se concentra sobre todo en Cortana, permitiéndonos conocer más sobre ella y su relación con el héroe de la saga.

Dejando de lado los detalles que buscan actualizar la mecánica de gameplay, 343 industries decidió no tocar mucho lo que ya estaba bien, por eso esta cuarta entrega se siente como una más de la serie. Al mismo tiempo, se trata de un arma de doble filo, porque hay muy poco de verdad novedoso. El diseño de nuevos enemigos entra en esta categoría y agrega la necesidad de mayor planeamiento en un sistema de combate que ya era uno de los más frenéticos y tácticos en el mundo de las consolas.

Pero no todos los cambios brillan por lo novedoso, como las armas de los Prometheans, que no son más que variaciones de las clásicas. Al igual que las estructuras de las misiones, demasiado similares a lo que veníamos haciendo en el pasado. Entendemos que 343 industries haya decido no arriesgar, pero se siente como que podrían haber hecho más con lo que tenían.

Esto se nota mucho en el modo multijugador. Una de las últimas cosas que hizo Bungie fue renovarlo para Halo: Reach y los cambios que hizo 343 son solo los que se ven en la campaña. Porque saltando ciertos detalles cosméticos, la novedad es poder personalizar a fondo varios loadouts antes de iniciar una partida.

Hay que tener paciencia y no adelantarse a los hechos. Halo 4 es un excelente juego y uno de los más lindos gráficamente que han tocado la consola de Microsoft, pero también es el comienzo de una nueva trilogía. Es posible que se lo estén tomando con calma y los cambios más grandes aún estén en el horizonte. También quedará por ver si el resto de los capítulos vendrán en esta consola o, como pasó con la trilogía original, se extenderá a lo largo de más de una generación. En [i] apostamos por lo último. En tanto, Halo 4 es una compra obligatoria y más para quienes recién entran al mundo de Xbox tras el lanzamiento oficial –tardío pero bienvenido– de la consola en la Argentina. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El regreso de un clásico de la edad moderna.

LO BUENO: La historia, el villano, la misma acción intensa y estratégica de los viejos Halo.

LO MALO: Se nota que 343 Industries tiene el talento para renovar la serie y no lo hizo.

87%

UBISOFT | UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN/AVENTURA | PC, PS3, X360, WII U

Por Durgan A. Nallar | Dan



Assassin's Creed III

Ratonhnhaké:ton y las prodigiosas lenguas del sol

CADA TANTO EL MUNDO SE VA A LA PORRA, diría un colono. Nuestra torpe civilización no consigue sobrevivir a sí misma, de modo que los dioses prodigan la muerte y el ciclo se reinicia en la esperanza de no cometer los mismos atropellos. Assassin's Creed III nos envuelve en una historia de ese tenor, donde Desmond Miles se sumerge en el Animus para buscar la llave que abrirá la panza del gran templo hundido bajo New York. La máquina lee con hambre vampírica su ADN y trae la memoria de los heroicos ancestros que lucharon contra la logia templaria. De eso dependerá la salvación.

Mucho se dijo de la saga más mimada de Ubisoft. Assassin's Creed III fue uno de los más esperados de 2012. Y por mucho. Cuando presentamos nuestra selección de Juegos del Año en el Festival Tecnológico 3.0 de la UTN, en noviembre, el Aula Magna estalló en aplausos y vítores al mencionarlo, mientras que para el resto de los títulos el público se había mostrado apático. Estábamos, como quien diría, cebados y queríamos comprobar si todo lo prometido estaba ahí, en esas toneladas de datos, arte y tecnología.

Nos encontramos con lo prometido y más. La atención al detalle de Assassin's Creed III roza lo ridículo, aunque sería imposible quejarnos por eso. Es un juego impresionante por la magnitud del territorio a explorar como por la belleza que dispara sin descanso para los ojos. Es el título más grande y ambicioso de la saga; pero no es el mejor. Ese sigue siendo Brotherhood, al menos al gusto de este reviewer. Claro que entre las joyas de 2012 brilla como un diamante; de hecho, está quinto en nuestra selección anual (pág. 20). Si han probado los anteriores, este AC es obligatorio.

Uno podría decir que el gameplay carece de consistencia, que algunas actividades no convencen, como el sistema de caza. Pero cuando se le da tiempo de juego al homestead y uno se pone a agrandar la granja, buscar recursos y conocer personajes nuevos, todo cobra una atmósfera especial. Es una especie de sandbox, y como tal no es lo mismo pasarlo corriendo que dedicándose a husmear y ver qué pasa. Tiene abundantes cosas para hacer y está en nosotros saber disfrutarlas.

Assassin's Creed III es muy fácil: el sistema de combate necesita más intervención humana. Desplazarse por los árboles cuesta un poquito, pero cuando se agarra ritmo a lo parkour es muy satisfactorio. ¡Los combates navales en medio de las tormentas son hermosos! La historia requiere paciencia; es de suponer que un norteamericano podrá disfrutarla mucho más, sobre todo porque hay un exquisito trabajo de recreación histórica de la revolución americana (1753-1783). El territorio comprende dos urbes, New York y Boston –trazadas con planos reales de la época– completas con canales subterráneos y espacios fronterizos, y el Anvil Next engine es capaz de mover cientos de personajes. Lo mejor de todo: se siente vivo. Aquí hay aventura.

El multiplayer tiene dos modos, Wolfpack (coop) y Domination (team coop). Ambos están lindos, lo curioso es que tienen un shop para comprar objetos con dinero virtual y dinero real.

En síntesis: Juegazo, aunque no libre de problemas aquí y allá, pero que sin duda ofrece un tipo de experiencia única. [i]

Agradecemos a Electronic Things (www.electronicthings.com.ar) por facilitarnos la versión PS3 de este juego.

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: Uno de los más esperados de 2012 y el más ambicioso lanzado por Ubisoft.

LO BUENO: La atención al detalle, la sensación de un mundo vivo. Dirección artística de excelencia. La granja. Espectaculares batallas navales. Que el final no te agarre sin bronceador.

LO MALO: Combate muy fácil. Problemas para apuntar. Inmensa cantidad de bugs.

85%

HITMAN™ ABSOLUTION



Por Alejandro Soifer| @soifer
Lic. y profesor de Letras de la UBA, periodista

El regreso del pelado botón

HABÍAN PASADO YA SEIS AÑOS desde la salida de Hitman: Blood Money, el más acabado y perfeccionado juego de la serie que se inició en el 2000 con el prometedor y decepcionante Hitman: Codename 47, y prácticamente habíamos perdido toda esperanza de volver a encontrarnos con el pelado con cara de malote y código de barras en la capocha. Más teniendo en cuenta que en 2007 salió una película basada en la saga, que como era de esperar fue un fracaso tanto comercial como de crítica.

Habíamos perdido nuestras esperanzas hasta que en el E3 de 2012 vimos un trailer anuncio de Absolution que lo tenía todo para dejarnos tirados en el piso, en un charco de baba y moviendo la patita espasmódicamente como un conejo al que le hubiera dado una shock eléctrico: monjas enfundadas en corsets de cuero sadomaso, cargando ametralladoras y bazukas, yendo a buscarlo a 47 a un motel, todo con un fondo de rock industrial. La masacre no tardaba en llegar y teníamos una políticamente incorrecta carnicería de proporciones bíblicas.

¿Cumple el producto final con semejantes expectativas? Sí y no. El nuevo eslabón en la serie de 47 propone una mecánica de juego distinta a la ya conocida: antes el jugador tenía un campo de acción determinado por sus elecciones mucho más amplio; estábamos casi ante un sandbox donde nosotros decidíamos todo el tiempo si queríamos hacer un juego stealth, entrar a los tiros o planificar la muerte de nuestros enemigos para que parecieran accidentes. Si bien en Absolution buena parte de eso está, también nos obliga mucho más a tener que jugar en stealth, sin dejarnos a nosotros la opción de optar por ese camino. Empezamos las misiones siendo perseguidos lo que ya nos obliga a escondernos. En este sentido el juego se parece, de a ratos, más al último Splinter Cell que al viejo y querido Hitman. En cuanto al modo de hilvanar la historia (¿realmente nos importa la historia?) se nos presenta una progresión narrativa que se encadena haciendo de cada nivel un capítulo de una trama mayor y ya no, como antes, "contratos" de asesinato aislados que caían en manos de nuestro pelado botón favorito.

En cuanto a la jugabilidad, seguimos manejando a nuestro muñeco en una tercera persona clásica y disponemos de su kit de asesinato en el cual se incluye el siempre bien ponderado hilo de fibra para estrangular y la clásica predilección de nuestro amigo por jugar a la fiestita de disfraces. Como novedad contamos con un medidor de "Instinto", similar al "Detective Mode" de Batman: Arkham Asylum pero con algunas aplicaciones específicas: si estamos disfrazados y sospechan de nosotros podemos invertir algo de instinto para despistar a los incrédulos. El sistema de disfraces también cambió: solo levantaremos sospechas entre quienes estén vestidos de modo simi-



lar a nosotros. Ejemplo: si nos disfrazamos de policía sólo sospecharán de nuestro disfraz otros policías y ningún otro personaje del nivel.

Los escenarios están llenos de objetos que podemos tomar y utilizar para amasijarle los sesos a nuestros enemigos: cuchillos, botellas, libros, tazas, atizadores de fuego, etc. Parece interesante pero no hay diferencia alguna en cuanto a jugabilidad entre dejar inconsciente a un tipo partiéndole la cabeza con una botella, con una bidón de nafta (?) o con nuestras manos desnudas. Si nos descubren infiltrándonos en territorio enemigo podemos fingir que nos rendimos y cuando menos se lo esperen tomar de rehén a nuestro apresador y llevarlo como escudo humano. Divertido por un rato pero la gracia de Hitman siempre fue tratar de hacer las cosas lo más limpiamente posible. Es aquí cuando se nota que hay pocas opciones de asesinato para nuestros objetivos: dos o tres preestablecidas por nivel y nada más. Para peor, hay varios niveles en las que no tenemos un objetivo a asesinar lo que vuelve la cosa bastante frustrante. El sentido del humor un tanto perverso sigue presente y vuelve en su formato clásico: nos reímos de lo ridículo que le quedan algunos disfraces a nuestro protagonista con cara de pocos amigos.

El modo multiplayer ofrece la modalidad "Contratos": podemos crear nuestros propios niveles y desafiar a nuestros amigos a jugarlos o podemos aceptar otros desafíos realizados por otra gente. Además el sistema se encarga de comparar





nuestro estilo de juego y los trofeos que vamos ganando con el resto de la comunidad de jugadores online. Y eso es todo: no hay juego deathmatch, ni cooperativo ni nada parecido.

Para finalizar no puedo evitar mencionar la cantidad de bugs con la que salió el juego al mercado. Es realmente vergonzoso que empresas de primer nivel con juegos de presupuestos multimillonarios salgan a la venta con la cantidad de glitchs y bugs con la que salió Hitman al punto de hacerlo prácticamente injugable. El más conocido y sufrido por los que lo probaron en consolas es un glitch por el cual en algún momento el juego se freeza o queda cargando infinitamente, obligándonos a resetear solo para observar, horrorizados, cuando vuelve a empezar que las savegames han sido borradas. Un patch ha sido liberado que mejora la situación pero no lo soluciona del todo.

Aún, a pesar de estas consideraciones, la alegría por el regreso de nuestro asesino favorito es más fuerte y la experiencia de juego, muy reconfortante. [i]

[IRROMPIBLES] **www.irrompibles.com.ar**

QUÉ ONDA: El primer juego de la saga de Hitman en seis años.

LO BUENO: Ambientación, jugabilidad, la herejía, humor negro, la posibilidad de jugar a ser un killer profesional.

LO MALO: Plagado de bugs que lo tornan casi injugable en consolas. Algunas decisiones en el diseño de nivel que lo alejan de sus raíces.

75%



BLACK FOREST GAMES | PLATAFORMAS 2D | PC, PS3, X360

Por Fernando Coun | Shinjikum

Giana Sisters: Twisted Dreams

¿Mario? ¿Y ese quién es?

LO ÚNICO QUE NECESITABA para entretenerme en mi tardía niñez era un TV color Grundig 14" –por el que llevo 5 días de luto–, un joystick Atari –el de palanca negra con un botón rojo–, una C=64 y el disquete de 5 1/4 número 17 –de los 125 que tenía mi colección– con The Great Giana Sisters (1987). Lo demás venía por añadidura, como mis vecinos que se colaban tardes enteras recorriendo los niveles una y otra vez, casi de memoria, hasta que alguno gritaba desde la plaza de enfrente para armar un picadito.

Tiempo después me crucé con unos plomeros, protagonistas de Super Mario Bros. (1985) a los que creí copias baratas asiáticas. Mi mundo era y es de computadoras. Gran error. Las estoicas hermanas alemanas eran, como Eva, posteriores. Pero eso no importa cuando la imitación logra trascender, junto al original, y hacerse un lugar propio. Tanto es así que hace unos años su creador, Armin Gessert –fallecido el 8/11/09–, lanzó Giana Sisters DS (2009), para la portátil dueña de los hermanos bigotudos, un port con algunas novedades y mucha alegría, como los niveles originales.

En su vigésimo quinto aniversario, gran parte del equipo que trabajó en esa versión portátil nos trae un retorcido sueño hecho realidad. Nuevamente nos vemos arrastrados al Mundo de los Sueños donde debemos atravesar 23 niveles, más dos especiales: Halloween y Navidad, para rescatar a María, hermana de Giana, de las garras del dragón y, de paso, juntar algunos diamantes; nada de falsas monedas de oro. Al clásico side-scrolling se incorporan tres grandes novedades que lo distinguen de sus predecesores: un mundo enteramente hecho en 3D que luce impecable hasta en el más mínimo detalle, la posibilidad de alternar entre una Giana naíf y una punk y, por último, el agregado de bosses finales para cada uno de los tres mundos en que se divide la travesía.

Al realizar los "twists" con Giana, no solo cambia su apariencia y habilidades, sino todo el mundo que la rodea, hasta la música, donde se luce Chris Hülsbeck, compositor de la



melodía del Giana de 1987. ¡Todo en un abrir y cerrar de ojos! No importa cuán rápido presionemos el botón –o tecla–, todo sigue su curso sin sobresaltos. Los niveles requieren de mucha concentración y probar diversas estrategias que combinen de la mejor forma sus personalidades. Por suerte se fueron agregando más puntos de control con las actualizaciones y no hay que preocuparse por las vidas, más allá de lograr una mejor puntuación.

Para los bosses me confieso, no de carne picante, ni roquefort, sino de humita. El último demostró una mayor inteligencia que la de este parkinsoniano cronista. Lanzando al azar sus ataques, se hace imposible elegir una única estrategia. Debí buscar algún video donde pudiera comprobar que era posible vencerlo y para entender cómo debe ser un verdadero irrompible. No puedo más que recomendar esta excelente remake y, a continuación y sin más preámbulo, pasar la posta a las próximas generaciones, de pulso firme y pulgar oponible, que hagan honor a la estirpe de micos gamer. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Giana como en los buenos viejos tiempos. Perdón. ¡Giana como nunca! Difícil ser imparcial.

LO BUENO: El arte 3D con sus sorprendentes cambios. La música. La inteligencia de los bosses. Giana. Bosses con dificultad elevada.

LO MALO: Puede parecer un poco corto. ¡Bosses con dificultad elevada!

81%

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo
Game Designer en Yuisy



NBA 2K13

Buscando ser el más malo de la cancha

ASÍ COMO LOS AMANTES DEL FÚTBOL tienen el FIFA o el PES, los amantes del básquetbol siempre tuvieron un juego en particular que empezó con el querido y clásico NBA Jam, siguió con la saga de EA llamada NBA Live y ahora redobla la apuesta con NBA 2K. Claro está, de la mano de Visual Concepts y 2K Sports.



No resulta ser un mejor derivado de NBA 2K 12, sino que toma todo lo aprendido de los juegos anteriores y lo plasma en algo que termina siendo mucho más cinematográfico y "mainstream". La apariencia visual, el dinámica del juego y el desempeño sobre la cancha lo hacen, sin lugar a dudas, el más realista que ofreció este deporte. La inteligencia artificial denota un punto bastante alto dentro del desarrollo del juego. Las capturas de movimiento y la variedad de los mismos son realmente increíbles. Las volcadas, los bloqueos y los pases ofrecen un realismo tan alto que nos hace dejar de lado cualquier indicio de arcade que podamos pretender.

Los modos de juego siguen siendo los mismos que los de sus entregas anteriores. Se pueden jugar temporadas completas, practicar jugadas o tiros y volcadas, partidos rápidos y playoffs, así como algunos amistosos callejeros de tres contra tres. Todas estas opciones han sido notoriamente mejoradas, lo que lo hace aún más entretenido. El modo historia, antes llamado MyPlayer, se ha ampliado de forma increíble. Ahora no solo podremos crear a un aspirante a la NBA, sino que también tendremos que crear la actitud que caracterizara a ese personaje. Podremos ser, por ejemplo, un Michael Jordan o un Dennis Rodman, dependiendo de cómo sea nuestra actitud para llegar a la cancha, nos vistamos, juguemos el partido, hablemos con nuestros entrenadores y gerentes y tratemos a nuestros fans en las redes sociales.

La jugabilidad es la misma que viene teniendo la serie desde su comienzo, incluso es bastante similar a la de las sagas mencionadas en el primer párrafo. El único cambio, y bastante significativo, es que prácticamente se eliminó el botón de "disparo", y esta acción ahora la debemos hacer mediante una combinación de uno de los botones de arriba, y al mismo tiempo, mover el pad derecho. Este cambio genera, en realidad, una mayor posibilidad de hacer elaboradas técnicas de dribbling, así como amagues y tiros sorpresivos. Una revolución para lo que significa el gameplay.

Jay-Z es el productor del juego y lo vamos a ver muchísimo más de lo que querríamos. Está bien... todas las secuencias donde aparece se pueden pasar con apretar cualquier botón del mando, pero termina siendo insoportable. Por más que nos juste el Rap o el Hip Hop, estamos frente a un juego de Basketball. La presencia de Jay-Z hace que la banda sonora pueda contar con temas de artistas como Rakim, Puff Daddy, Daft Punk, Nas, Coldplay, Nakye West, U2 y, obviamente, varios temas del propio Jay-Z. Más alla de esto, los efectos de sonido son espectaculares y las locuciones están sincronizadas a la perfección, además de ser variadas y poco repetitivas. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El juego más realista de Básquet que salió hasta el momento.

LO BUENO: La jugabilidad es simple y los cambios que se hicieron ampliaron nuestras posibilidades.

LO MALO: Jay-Z. Aparece hasta en la sopa.

80%



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA | SUPERBOT ENTERTAINMENT | PELEA, BRAWLER | PS3, PS VITA

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky

PlayStation All-Stars Battle Royale

El Super Smash Bros. de Sony

KRATOS UTILIZA TODO SU ARSENAL para eliminar a Cole McGrath y a Dante, mientras Sackboy se prepara para convertirlos en burbujas y –literalmente– reventarlos. Todo esto mientras el avión de Uncharted 3 cae a pedazos, perseguido por los dirigibles y el mismísimo Songbird de BioShock: Infinite. Los mundos de la historia de PlayStation colisionan bajo la atenta mirada del marginado Polygon Man, para determinar el mejor de todos.

PlayStation All-Stars Battle Royale puede parecer a simple vista un clon del brawler de Nintendo, Super Smash Bros.: los personajes más famosos de la historia de PlayStation peleando, cada uno con sus poderes y movimientos que los hicieron únicos en sus respectivas franquicias. Pero aunque el concepto sea el mismo, se sienten totalmente diferentes.

El atractivo de estos juegos es que permiten que cualquiera se acerque y juegue aún contra aquellos que se saben todos los posibles combos de cada personaje. Se trata de un híbrido donde pueden competir los que gustan machacar los botones, así como también aquellos que quieran algo más técnico. Es particularmente divertido contra otros jugadores. Realizar torneos caseros o participar del ranking online contra cuatro amigos es una verdadera fiesta: para esto fue concebido. Incluso viene con la versión para PS Vita incluida, que permite cross-play si tenemos la portátil.

Los personajes no tienen una barra de vida que los dispare del escenario: cada uno contará con una barra de súper que alcanza hasta tres niveles distintos para eliminar a los rivales. Al final de cada partida, el que cuenta con más muertes a favor, gana. La barra se carga haciendo daño, así que eso evita a los especuladores que aparecen a último momento para dar el golpe de gracia. Y eso lo hace más divertido, ya que al usar un súper la tensión pasa por si logramos eliminar a alguien o no, y atender a los súper de los rivales, para anticipar los movimientos y evitarlos.

Las partidas se pueden personalizar: 2v2, 1v1, sin límite



de tiempo, con límite de vidas, Last Man Standing, entre otros. Desafortunadamente, el resto del juego carece de esta variedad más allá del modo arcade, versus y contenido desbloqueable. Para peor, la historia es poco inspirada y la interacción entre personalidades tan disímiles como PaRappa The Rapper o Big Daddy es casi inexistente.

Cada uno de los personajes es bastante distinto al resto en cuanto a su forma de juego, a excepción de los dos Cole. Si bien los veinte iniciales se verán reforzados por otros más vía DLC, se extrañan algunos nombres asociados con Sony, como Crash, Cloud, Wander o Solid Snake. Los niveles también tienen personalidad propia: mixturas entre distintas franquicias que interactúan con los jugadores. LocoRoco invadido por el Metal Gear Ray o el mundo de Ape Escape contra los alienígenas de Resistance. Hay variedad y vida en cada uno de ellos.

Aunque el concepto no sea del todo original (y tampoco esté a la altura de él), tiene una mecánica que lo hace valer y ser divertido por sí mismo. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de pelea con varios de los personajes más queridos de la historia de PlayStation.

LO BUENO: La mecánica le da identidad propia. Es accesible, estratégico y divertido contra otros jugadores.

LO MALO: Grandes personajes que casi no interactúan entre sí. Pocos modos de juego además de los comunes.

70%

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles



Modern Combat 4: Zero Hour

Battlefield + Call of Duty + hielo. Batir y servir a gusto en iPad o iPhone

SI ALGUNA VEZ me hubieran dicho que podía jugar un FPS en mi iPhone me hubiera reído hasta ahogarme en mi propia saliva. Si alguna vez me hubieran dicho que un iPad servía para mucho más que leer libros virtuales, escuchar música o sacar fotos, los hubiera pellizcado para hacerlos despertar de su sueño. El tiempo pasó y poco a poco los alocados game developers encontraron la forma de meter toda esa alegría en los dispositivos móviles, demostrando que todo es posible, solo hay que soñarlo. Y Modern Combat tiene mucho de eso.

Es dificil arrancar por primera vez Modern Combat 4 y no sentir que hay que agarrarse la peluca para no despeinarse de la emoción. Salir correteando con arma en mano, a defendernos de unos terroristas y ver partículas en el visor del casco al mirar hacia el sol, no tiene precio. Aquellas chucherías que solo pensamos podían verse en un Battlefield 3 y con una bruta PC, hoy están presentes en un dispositivo móvil –nosotros lo fichineamos en un iPad– gracias a la magia de la programación. Tanto picor gráfico en un móvil es como una cachetada virtual.

Modern Combat 4: Zero Hour tiene unos gráficos de la hostia. Los trajes, las caras, las armas y sus detalles, los entornos abiertos, el cielo, las partículas, el humo y toda esa interminable lista de chucherías gráficas que adoramos. Tanto despliegue gráfico tiene como destino ocultar un poco las falencias de la historia, que no es perfecta pero cumple. Un engañapichangas, como decía mi abuelo. Pero hay que reconocer que la fórmula funciona y que esa historia que nos tiene ocupados por unas 4 o 5 horas es suficiente. Para hacer un poco más atractivo el paquete, en algunas misiones podemos ponernos en la piel de Eduard Page, el malo de turno, pero esto no alcanza para darle al guión el nivel que necesitamos. Pero siendo realistas... cuando uno juega con una tablet solo tiene un rato y es imposible involucrarse con una historia más compleja. Modern Combat 4 se ve tan



bien que le perdonamos cualquier cosa, sobre todo si lo que buscamos es entrar un rato y reventar a tiros a un puñado de terroristas mientras el tren o el bondi nos llevan a casa.

La acción nos toma por sopresa ya desde el tutorial, en el cual descubrimos que nuestros dedos son como cordones de zapatillas, pueden atarse con mucha facilidad. A medida que vamos incorporando funciones y agregando dedos a la Tablet, nos cuesta mucho más mantener el control. ¡Ni les digo el pulso que hay que tener para apuntar usando el acelerómetro! Una vez que logramos vencer esa barrera y nos acostumbramos a los controles, todo tiene otro color.

Para rematar, MC4 tiene modo multiplayer y podemos darnos corchazos virtuales utilizando cualquiera de los ocho modos de juego (y sin importar en qué SO jugamos). El gameplay es muy fluido, mucho más que la comunicación entre nuestro cerebro y nuestras manos, que tienen a enredarse a 15 segundos de encontrarnos con nuestro primer enemigo. Solo que esta vez no hay una AI del otro lado, y es probable que a la primera duda nos dejen besando nuestro trasero virtual en el piso. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Tremendo FPS de bolsillo.

LO BUENO: Impresionantes gráficos y todo el poder de un FPS moderno en una tablet o celular.

LO MALO: Acostumbrarse a un FPS touch.

80%

Por Durgan A. Nallar | @durgan

El futuro de Yuisy

El Publisher argentino se consolida y nos habla de sus nuevos proyectos

LA INDUSTRIA LATINOAMERICANA de los videojuegos está alcanzando una ola de producción destacable. Con presupuestos ínfimos, tiempos mínimos, pero con unas ganas increíbles de trabajar y progresar, muchas empresas o desarrolladores independientes están mostrando que, a pesar de las distancias, se está formando un camino que promete no envidiarle nada al resto del mundo, al menos en calidad, originalidad y desempeño.

Es por eso también que grandes empresas del exterior vienen a ver "qué pasa" por este lado del mundo, tomando como ejemplo el Square Enix Latin America Game Contest 2012 –cuyos ganadores son colombianos– y lo que comentamos en el editorial de este mismo número.

De la mano de dicho crecimiento, Yuisy –situada en el distrito tecnológico de Parque Patricios, en la Ciudad de Buenos Aires– ya no solo es un desarrollador más de videojuegos para dispositivos móviles, sino que también le abre sus puertas al Publishing, como alguna vez señalamos desde estas páginas. Es el primer Publisher argentino, algo de enorme importancia para la industria local, y hace casi un año, cuando los presentamos (ver [i] #6), la cosa recién comenzaba. ¿Qué pasó durante 2012?, nos preguntamos. ¿Hubo una evolución destacable? ¿Yuisy consiguió sus objetivos? Consultamos con Lucas Robledo, game designer de Yuisy, que también es un activo colaborador de la revista. "Sí, logramos eso y más. Empresas de Argentina y ahora del resto de Latinoamérica se acercan y nos sorprenden no solo con sus productos, sino también con el profesionalismo con el que se presentan", dice Lucas. "Eso no es todo, desarrollos más pequeños y totalmente independientes también arremeten con una originalidad digna de destacar, además de un motor de producción bastante importante impulsado por el amor que cada uno de los integrantes de los grupos tiene por su trabajo."

Esa sin duda es una de las claves del éxito en este asunto: amor, pasión que le dicen, para crear, con un buen diseño inicial; el otro es la persistencia necesaria para terminar los proyectos propuestos.

Con la reciente salida de "Santa Rockstar" (BekhoTeam, Chile) en iOS y Android, juego destacado en el App Store en la primera semana de lanzamiento en la sección "New and Noteworthy" y la segunda semana en "Festive Games" dentro de la sección especial navideña "Holiday Apps & Games", Yuisy no solamente se consolida como Publisher internacional para toda la región, sino que prepara artillería pesada y está dispuesta a dar batalla en 2013. La compañía tiene al menos tres nuevos juegos en carpeta.





RUSHER: un fichín de carreras al estilo Need for Speed o Asphalt, con características únicas como la posibilidad de hacer "free roaming" y la opción, en modo multiplayer, de apostar hasta tu auto. Va a estar disponible a mediados de marzo. Desarrollado por Precission Games de Santa Fe, Argentina.

EYES BANDEGADES: un FPS futurista ambientado en el espacio, lleno de acción, gameplay innovador y una gran historia, con mechas voladores, naves intergalácticas y armas que se transforman según lo necesitemos. Desarrollado por Imaginesoft Studios de Colombia, verá la luz alrededor de abril.



GP21X (nombre clave, todavía no es definitivo): un juego de carreras de motos, basado en un concept futurista ganador de un concurso de diseño. Mezclando la creatividad de Akira, la estética visual de la película Tron y lo imposible de las pistas de la película Meteoro, las motos vuelan a más de 800km/h, y van por todos lados (paredes incluidas) en circuitos llenos de adrenalina. Aún sin fecha fija de lanzamiento, el juego está siendo desarrollado por Noxville Studios, de Argentina.

Sin duda, noticias alentadoras para la industria argentina y regional. Ya muchos nos dijeron que América latina va rumbo a ser un mercado de desarrollo y consumo muy interesante. Las empresas apuestan al crecimiento sustancial en este rincón del planeta de smartphones, tablets y browsers. Hoy quien no tenga en su agenda hacer juegos para estos dispositivos está perdiendo terreno. [i]

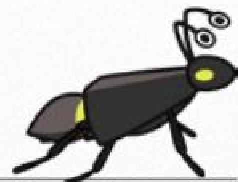
TOP SECRET!

Primicia irrompible: *Yuisy está preparando un innovador concurso de videojuegos que verá la luz en febrero y dará que hablar no solo en Latinoamérica, sino también en el resto del mundo. In Position!*

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar

buglets





El otro mundo detrás de las ventanas

BUGLETS ES DOS COSAS. Es el nombre del juego, y a su vez el nombre de las criaturas que encontramos en el universo donde el gameplay toma lugar, criaturas que se asemejan mucho a los insectos de nuestra Tierra. Este universo, paralelo a nuestro planeta, pero en otra frecuencia, es invisible al ojo humano, pero convive con nosotros. En los principios del desarrollo se halló la forma de decodificar la señal, y de esa forma, abrir una ventana a ese maravilloso mundo.

[i] ¿Quiénes están detrás de Buglets?

Gustavo: Somos un grupo de argentinos con grandes ideas y muchas ganas de mostrar que podemos hacer no un juego, sino un juegazo. La mayoría tiene trasfondo de programador, pero nuestras habilidades se diversifican y complementan. Principalmente, y sobre todo lo demás, somos jugadores que disfrutan de jugar y diseñar. Llevar a cabo un juego propio es nuestro mayor sueño.

Buglets es un juego web, pensado para multi-dispositivos. A través de la ventana que los jugadores van a poder abrir en su browser, celular, desktop, laptop o tablet, se pondrán en contacto con los buglets para llevar a cabo tareas de investigación tanto particulares como globales (con gente de la misma zona), batallas de entrenamiento, recolección de objetos y mucho más. Que sea web nos da soporte instantáneo en múltiples plataformas, incluyendo Mac, PC, iPhone, iPad y Ouya, y estamos analizando cómo hacer lo mismo en Android. No hemos anunciado fecha de lanzamiento aún, pero sí queremos lanzar una Beta durante este año para probar sobre todo el balance y estrategia de la batalla.

El juego utiliza tecnologías web de punta. Audio-API, Websockets, HTML5, CSS3, Geolocalización y WeatherAPI. Estas dos últimas nos permiten, por un lado, ubicar a la persona tanto en nuestro mundo como en el universo buglet; es decir, al movernos por la tierra, caminando, en auto, o en colectivo, la ventana al mundo buglets se mueve con nosotros, permitiéndonos ver otras cosas del otro lado. El WeatherAPI nos permite saber el clima del lugar donde el jugador se encuentra, efectivamente replicando eso en el juego; si está lloviendo en tu casa, va a llover en el juego, y eso afecta a los buglets en todo aspecto y forma.

The Buglets Research Team: (de izq. a der.) Tomás Batista, Gustavo del Gerbo, Pablo Neirotti, Ramiro Meares.



[i] Cuéntennos más sobre el gameplay.

Pablo: Se trata de armar un equipo de estos insectos para ayudarlos a crecer y enfrentar los depredadores que los están llevando a la extinción. Mediante batallas amistosas por turnos entre Buglets, estos pueden juntar experiencia, crecer físicamente, y también en conocimiento. El trabajo en equipo es muy extenso, lo que permite una gran variedad de estrategias con un equipo de tres insectos. Eventualmente uno podrá pulir su estrategia contra otros jugadores, y pelear contra los depredadores de Buglets, aunque hay que ser cuidadosos porque al hacerlo podemos perder a los nuestros.







[i] ¿En qué se inspiraron?

Pablo: Cuando sos chico jugás con tu imaginación, y transformás una figura de acción en un personaje que habla, y una mesa con libros en un bosque con algún tipo de aventura. O junto a varios amigos, cada uno toma el rol de distintos personajes y transformando sus entornos, con la imaginación, en un lugar fantástico.

Y ese es el concepto núcleo. En Buglets vos sos el jugador. Usamos tu posición real en este mundo, tu entorno, tu clima, para presentarte audiovisualmente una versión fantástica de ella. El parque cerca de tu casa se puede transformar en un bosque lleno de secretos. Y podés ir incluso con tus amigos para iniciar aventuras grupales. Despertando tu chico interno que lo transforma todo con su imaginación.



[i] ¿Qué business model pensaron para comercializar el juego?

Pablo: Creemos tener en manos un modelo de negocio genial, pero no estamos listos para publicarlo ya. Tenemos que pulir varias cosas aún. Sí podemos adelantar que todos van a poder crear una cuenta y jugar sin pagar nada por ello.

[i] ¿Alguno de Uds. se dedica exclusivamente a Buglets? ¿Cómo es el método de laburo del equipo?

Pablo: Todos aportamos a la esencia y progreso del juego. Claro que, al ser indie y sin subvención, muchos trabajan en paralelo para tener dinero hoy, mientras apuestan su futuro en Buglets. Yo tuve la fortuna de poder dedicarme por completo al juego, aunque quizá tenga que comenzar a racionar mis horas próximamente.

Cada uno trabaja desde su hogar, pero nos juntamos en nuestros "cuarteles generales" (cuatro sillas, una mesa plegable, y un mate a temperaturas peligrosas) para pasarla bien, resolver algunas cuestiones, hablar del gameplay, la historia... Disfrutar del viaje es mucho más importante que el objetivo. Y creo que lo venimos haciendo bien. [i]

Para seguir este proyecto rosarigasino:

Facebook: facebook.com/Buglets | Twitter: @BugletsUniverse
Web: bugletsuniverse.com



Dominion

Un juego de cartas al mejor estilo de las coleccionables, pero sin la necesidad de comprar sobrecitos cada dos por tres

Por Pablo Huerta
Editor de GUIQ.com.ar

QUERIDOS MICOS, yo también provengo de la Isla Nolevantoelculodelasilla pero como estoy del otro lado del bosque me dedico a divertirme con juegos de tablero, cartas, dados y piezas. Aquí, nos sentamos alrededor de una mesa, convocatoria a reunión mediante, para intercambiar anécdotas, y consumir bebidas (en ocasiones espirituosas) y comida rápida, con el fin de jugar y competir. El tiempo es más limitado y la cantidad de participantes también, pero la experiencia no deja de ser intensa. Y sí... en el Universo Gamer existe otra clase de jugador.

En los juegos físicos (y no estoy hablando del rugby), la mayoría comparte un elemento: generar recursos para lograr objetivos. A veces lo haremos sin perjuicio del rival, en otras querremos expropiarnos de lo ajeno para aumentar nuestro patrimonio (cualquier parecido al capitalismo es pura coincidencia). Pero si no es al comienzo, será más adelante (salvo en los juegos cooperativos) que deseemos destruir ese flaquit@ que nos mira con cara de que se las sabe todas. Tal es el caso de Dominion, y el nombre lo dice todo. Cual señor feudal deberemos valernos de recursos populares un milenio atrás para ampliar nuestros dominios y convertirnos en el más groso del reino.

Se trata de un juego de cartas al mejor estilo de las coleccionables, pero sin la necesidad de comprar sobrecitos cada dos por tres. La caja básica contiene los 500 naipes que servirán para jugar infinidad de partidas diferentes, y solo hay cuatro tipos de cartas: monedas, territorios, acciones y maldiciones (aunque ésta es muy circunstancial). La simpleza del juego colabora con su popularidad, pero no afecta en lo más mínimo su complejidad estratégica.

Inicialmente se puede jugar entre 2 y 4 personas (con expansiones el número de participantes crece hasta 8). Cada jugador comienza con el mismo mazo de 10 cartas (7 monedas de cobre y 3 territorios de finca), lo que iguala las chances de entrada. Luego se eligen al azar 10 pilones de acciones de los 25 disponibles (cada pilón tiene 12 copias de la carta) y la selección azarosa permite que ningún desafío sea igual al anterior.

El enfrentamiento comienza mezclando el mazo de 10 cartas y robando 5. Nos van a tocar monedas de cobre (las hay también de plata y oro) con las que podremos comprar una acción, más monedas o territorios. Con las acciones podremos robar más cartas del mazo, comprar más de una carta por turno (límite establecido a priori) o descartarle la mano al rival, entre múltiples opciones.

Se pueden adquirir terrenos, algo así como estacionamientos para construir edificios. Arrancamos con tres fincas y podemos anexar ducados y provincias. Cuanto más grande el pedacito de tierra, más caro saldrá (una provincia cotiza en dólares como en Puerto Madero). La ventaja es que son los terrenos los que nos darán los puntos que nos permitirán ganar cuando acabe el juego.

El turno termina cuando ejecutamos las acciones posibles, compramos o no y descartamos nuestra mano para robar otras 5 cartas nuevas. Si no hubiera más cartas que robar, mezclamos las descartadas, con lo que el mazo se recicla permanentemente y cada vez con más cartas. Aquí subyace el quid de la cuestión. La estrategia reside en saber qué comprar para que nuestro mazo fluya con sinergia, léase que las cartas combinen bien entre sí (como la cerveza con los maníes). Por ejemplo, si compramos muchos terrenos por avaros, resulta que durante el partido robaremos más de lo que deseamos estas cartas que no sirven de nada hasta que el juego termina, por lo que tendremos naipes muertos en mano y es probable que a la larga nos quedemos sin nafta.

El partido termina cuando se vendieron las 12 provincias disponibles (ojo con Benetton que se las compra todas) o cuando se vaciaron en total tres pilones de acciones. Uno también especula con esto y cuando se viene ganando hay que forzar el final.

PRIMOS HERMANOS

Una cosa llevó a la otra y se agregaron al set básico seis ediciones, cada una con nuevas cartas y mecánicas.

- Intriga: set básico de 500 naipes que se puede o no integrar con Dominion. Agrega cartas de tipo múltiple y cartas que permiten optar entre dos efectos.

•Terramar: expansión de 300 naipes que introduce cartas cuyo efecto se extiende por más de un turno.
•Alquimia: 150 naipes que presentan la carta de Poción que sirve como costo alternativo o adicional de la mayoría de las cartas de esta edición.
•Prosperidad: expansión de 300 naipes que suma monedas de platino y colonias, las cartas más caras en su tipo y que pueden agregarse por separado al set básico.
•Cornucopia: pequeña expansión de 150 naipes que trae la carta de Torneo que permite robar de una pila aparte con premios.
•Hinterlands: 300 naipes con cartas de reacción que no son acciones y cartas que hacen algo en el momento que las comprás.

Además, hay cinco cartas promocionales, se hizo el lanzamiento de Dark Ages en agosto de 2012, y de Guilds, anunciado para el otoño de 2013, tras lo que según declaraciones de Vaccarino ya no habría nuevas ediciones.

UNOS Y CEROS

Si llegaron hasta acá, micos, los voy a premiar con opciones para jugar a Dominion en versión digital. Primero, les recomiendo pispear la web de deckengine.info, donde figuran todas las cartas de cada edición. Luego podrán competir contra una inteligencia artificial a través de Androminion, como su nombre revela una aplicación para Android con una interfaz



gráfica muy pobre pero que para los conocedores del juego puede resultar muy piola, o a través de dominion.technowall.net, desde donde pueden descargar un soft para PC muy simple pero que cumple con su objetivo. Por último, está la versión online en es.boardgamearena.com, de todas, la de mayor calidad y, por lógica, nuestra favorita. [i]

UN WINNER

Dominion fue creado por Donald X. Vaccarino y comercializado por Rio Grande Games a fines de 2008. En tan solo un año se convirtió en un favorito del público, al tiempo que ganó los más prestigiosos premios del género: el Spiel des Jahres (Game of the Year), que se otorga en Alemania pero tiene relevancia mundial (ponele como los premios Oscar); el Deutscher Spiele Preis, como el anterior pero más de nicho, y también fue elegido por MENSA como uno de los mejores cinco juegos de 2009, entre otros reconocimientos.



Baldur's Gate y la remasterización

¿Qué lugar ocupan los clásicos en el futuro?

Por Tomás García | Zripwud

AVISAMOS POR SI NADIE SE ENTERÓ: salió la versión remasterizada de Baldur's Gate. Sí, uno de los mejores fichines de la historia y, para muchos, el RPG por excelencia, aquel que definió los que vendrían. Esa obra maestra que nos cautivó de jóvenes hoy tiene una versión renovada, pero lo que nos llamó la atención fue que nadie se mosqueó por semejante acontecimiento. Esto nos hizo sentir decepción, frío y miedo, pero más que nada nos dejó una pregunta picando en nuestra ahuecada y espaciosa mente: ¿Qué lugar ocupan los clásicos en el futuro?

Siempre se dice que la industria crece a pasos agigantados, y es verdad, pero si la analizamos a fondo, más que nada crece desde el punto de vista gráfico. ¿Por qué? Simple, porque es la primera impresión. Como en la vida, le damos demasiado crédito a nuestros engañosos ojos y esta mentalidad llevó a la industria hacia una posición de la que hoy es muy difícil salir. Desde sus comienzos, los juegos empujaron el poder gráfico al límite, al costo de dejar muchos otros aspectos de lado. Y las nuevas generaciones de gamers son un eco de esta mentalidad, viéndose reacios a probar las joyas del pasado por el simple hecho de que los gráficos son "feos" o "viejos". ¡Pfft! ¡Escupo sus palabras, niñatos insolentes!

Nintendo entiende esto y siempre está actualizando sus joyas a nivel artístico (además de llevar siempre la delantera en cuanto a innovación, como demostró con sus controles sensibles al movimiento y al tacto). Esta es la única manera de explicar la existencia de algo como New Super Mario Bros. Wii. ¿Por qué tratar de arreglar lo que no solo no está roto, sino que es de tan buena madera que permaneció intacto durante décadas? Para nosotros, que crecimos con los primeros Mario Bros., volver a jugarlos es un placer, mientras que las nuevas y ágiles mentes necesitan un producto inferior que se vea mejor para disfrutarlo.

¿Quién tiene la culpa en este dilema, los desarrolladores o los gamers? Probablemente ambos. Los desarrolladores deberían arriesgar más y poner igual énfasis en las mecánicas y la historia que en los gráficos. Como gamers añejos queremos tener fichines más interesantes, complejos e innovadores.

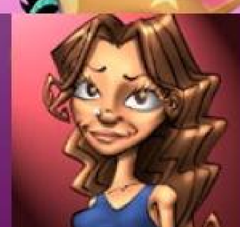
Y los gamers de hoy deberían aprender que no siempre es bueno que todo esté plantado frente a nuestros ojos. Igual que cuando leemos un libro, la mejor manera de disfrutar de una historia y conocer un nuevo mundo es cuando la mayoría de las cosas son implícitas y nos da lugar a imaginar lo que no se dice. Esto crea una mayor conexión entre nosotros y la obra, porque mientras la disfrutamos llenamos los espacios en blanco en nuestra mente y, en cierto modo, la hacemos nuestra. Como dijo Antoine de Saint-Exupéry en una de sus mejores obras: "Lo esencial es invisible a los ojos".

Las versiones remasterizadas que actualizan los gráficos hasta cierto punto son dañinas para la industria y nos recuerdan que deberíamos dejar las cosas como son, como fueron. Para que en su viva imagen reflejen la época y el contexto en el que vieron la luz. ¡Así que a fichinear Baldur's Gate Enhanced Edition, caracho! Lo consiguen en baldursgate.com en formatos Windows, iPad y prontito en Mac y Android. Háganse el favor. [i]

Por Ángeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 10: Zocorro



SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 76 años (ya no estoy segura) y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 recién estrenados añitos, que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Cuando mi hija cumplió tres años, sus amigos del cole me arruinaron la vida y la economía. Ella, que carecía de vicios, abrió una caja azul y dijo seriamente: "Éstos me gustan... MUCHO".

Descubrimos unas mascotas chiquititas, ojudas, cabezonas y tiernitas. Ositos, gatitos, perritos, patitos, todos chiquititos y divinos.

Navidad 2008:

–Ninita, ¿le escribimos a Papá Noel?

–¡Síiiiiii! ¡Escribí que quiero muchos pets!

Reyes 2009:

–¡¡Pets, mamá, pidámosle pets!!

¿Cuántos puede haber? Adivinaron... ¡MILES! Y seguimos. Día del niño, cumpleaños, navidades, reyes, 2009, 2010... tuvimos una superpoblación y...

–NE-CE-SI-TA-MOS una casa, mamá.

–TE-NE-MOS una casa, hijita.

–¡Nah! Una CA-SA-PA-RA-LOS-PETS, mamá.

Pets homeless, Dios no lo permita. Papás Noeles, Melchores, Gaspares, Baltazares y como si esos cuatro no alcanzaran, entró Pérez en escena... mi hija perdía dientes, engrosaba su billetera y se autoproveía de más cosas.

Hace unos días, las chicas de Gameloft me prestaron un iPad para probar el jueguito de Littlest Pet Shop. Ella, que perdió una paleta y con ella, las ESES (ahora son ZETAS), dijo muy displicente (y creo que con un poco de odio):

–A mí EZA COZA NO ME INTEREZA.

Más para mí, pensé. Pero, en cuanto pispeó de qué la iba el jueguito, se conectó a 220 y gritó:

–¡PERO MAMI! ¡¡¡ZON LOZ LITL-PETZOP!!! PORFA, POR FAVOOOOR (poniendo ojitos redondos, vocecita más cuchi-cuchi y juntando las manitos agregó:) ¿ME LO PREZTÁZ?

Entonces perdí por completo y para siempre "esa cosa" (la que no le interesaba) y con ella la posibilidad tener yo mis propios pets. ¡Pero Nina fue feliz! Ahí sí, tuvo todas las casas, casitas y casuchas que soñaba. Ganó parvas de moneditas. Enjabonó, secó, alimentó, entretuvo a todos sus hijos-mascotas y hasta amplió las ciudades. Con cada mascota nueva sonrió de oreja a oreja y sintió que tocaba el cielo con las manos. Hubo perros, ponys, lagartijas y gatitos.

Yo me resigné y sólo me puse seria al momento de ir a dormir. Cuando fui a darle las buenas noches, la encontré sospechosamente dormida, pero no me preocupé. ¡Claro! 40 minutos más tarde descubrí que había metido el iPad debajo de la almohada.

–¡NINAAAA! ¿QUÉ SE SUPONE QUE ESTÁS HACIENDO?

–¡Perá! No te enojez... eztaba penzando... ¿vizte que me dijizte que en caza no entran maz petz? ¿Por qué no le pedimos un iPad a Papá Noel y conzeguimoz ezte jueguito? ¿No tuve una idea bueniiiiiizima? Azí voz no gaztáz...

A veces considero seriamente la posibilidad de meterla en una jaula y tragarme la llave. Entonces, me mira con ojitos pestañudos de pet y sucumbo a su encanto.

–¡¡¡Ademáz mirá todaz laz monedaz que conseguí!!! ¡Podemoz comprarlez máz comidita! ¡Y hay unaz bolitaz que zon zorprezaz y no zon tan caraz, mirá! ¡Mirá! ¿Jugamoz un ratito? Loz bañamoz a todos y lez damoz de comer y ahí zí, zi querés noz vamoz a dormir. [i]



El secreto de las nubes

Nacen las megaconsolas

Por Durgan A. Nallar | Dan

PABLO TOSCANO. El nombre ya suena porque lo conocemos de hace varios años. Es uno de los tres Directores Técnicos de Animación de Ubisoft Québec. Argentino, radicado en Canadá tras la crisis de 2001, forjó su propio camino hacia el interior de uno de los estudios de desarrollo más grandes del mundo. Casi siempre Pablo aprovecha el fin de año para visitar a su familia en Buenos Aires, y si puede se da una vueltita y brinda alguna charla en la EVA o, como en este caso y por primera vez (esperemos que no sea la última), se presta a dictar una clínica intensiva. Mejor dicho dos, una en noviembre y otra en diciembre, llevadas a cabo en Image Campus, de donde Pablo es egresado.

Hacía años, décadas, que este cronista no tomaba el rol de estudiante. No me había dado cuenta hasta que me senté en el auditorio a aprender cómo se trabaja para hacer un juego AAA. Sí, de esos de alto presupuesto y más alta dificultad. Pablo trabajó activamente en la realización de Assassin's Creed III, y estuvo contándole a una sala repleta cómo se hizo el más reciente juego de la saga, hoy la más importante para Ubisoft. Antes, ya había estado con el equipo de AC2, y antes de eso con el Splinter Cell de Xbox. A esta altura, sabe millones de cosas y es un lujo aprender de él.

Estuve cuatro sábados, mañana y tarde, escuchando y ametrallándolo a preguntas. ¿Cuántos trabajaron en el juego? "400, con picos de 700." ¿Cómo se pone la nieve en el editor de Anvil Next? "El artista de nivel pinta con un pincel y el engine sabe si tiene que convertirlo en nieve o en pasto según la estación del año." Además de iluminarnos con su experiencia, Pablito tiró un par de conceptos reveladores. Uno de ellos dice que el futuro a mediano plazo es de tablets, smartphones y browsers, algo que ya me lo había afirmado Square Enix en sus visitas al país. Que las consolas agonizan y, aunque todavía vayan a tener una o dos generaciones más, están destinadas a la extinción, o al menos a una enorme transformación.

De acuerdo con Pablo, allá en el primer mundo se está trabajando en nuevos sistemas al estilo de OnLive. Es decir, procesamiento en la nube y jugadores con estaciones "bobas" suscriptos a un modelo similar a Netflix pero para juegos. El jugador sólo cuenta con un gamepad y una interfaz mínima, lo que envía es la información de movimiento, la nube procesa y devuelve el frame resultante, al menos 24 veces por segundo. Uno ve en pantalla lo mismo que si estuviera armado con el más potente de los procesadores y la más feroz tarjeta gráfica. La limitación de OnLive es, obviamente, la latencia. Sin embargo, Pablo dice que el secreto para que el sistema sea posible está en desplegar nodos locales –que Pablo llama "megaconsolas"–, muchos, por todos lados donde se quiera explotar el servicio. Eso eliminaría el lag, o lo reduciría suficiente para brindar una experiencia de juego normal. Cada uno de nosotros estaría entonces conectado a una megaconsola de su barrio, operada por una empresa privada. Interesante. Pregunté cuándo, imaginando otra respuesta: "Hacia 2015", respondió Pablito, y se me aflojaron las rodillas. Allá en el norte, claro... Aunque...

¿Las megaconsolas nos convienen como jugadores? Si todo anduviera bien, sin pérdida de conexión y rápido, sí... aunque eso puede estar solucionado en dos años, ¿verdad? Imaginen comprar juegos en forma local, elegir del listado y ejecutar a máxima calidad en un instante y bajo un perfil único onda Steam. Soñado. ¿Las megaconsolas convienen a los developers? Seguro, es la gloria: desarrollás para un único sistema, y la piratería se reduce en el cien por ciento. ¿Cómo pirateás una nube? [i]

Assassin's Creed III con NVIDIA Kepler

Probamos el juego de Ubisoft con la serie GTX 600

Por Pablo Salaberri | Pablitus

ASSASSIN'S CREED III fue optimizado para el uso de tarjetas de video NVIDIA que poseen tecnología Kepler –básicamente, todas las GTX 600 series de escritorio– para mejorar la calidad gráfica sin pérdida de rendimiento. Aquí les contamos algunas características de Kepler que hacen que AC3 se vea de la hostia y con un buen framerate.

NVIDIA GPU Boost

El GPU Boost consiste en un overclock de la GPU bajo condiciones donde el chip tenga lugar para incrementar su frecuencia de procesamiento. Esta tecnología es transparente al usuario y no depende de la aplicación, se ejecuta en todo momento. Por ejemplo, una GTX 680 corre a 1006MHz como reloj de base, esto es que, por más carga que tenga el chip, los 1006MHz de operación están "garantizados". Pero muchas veces hay aplicaciones que no son tan intensivas en el uso del GPU pero un salto de velocidad les viene bien, entonces el GPU automáticamente escala en velocidad siempre y cuando no se supere el TDP especificado en el GPU, que según NVIDIA es de 170W. Desde cierto punto de vista, se parece al turbo boost de los CPU Intel.

Adaptive vSync

El vSync (o Vertical Sync) es un parámetro de configuración que se utiliza especialmente en monitores LCD para evitar el Screen Stutter. Lo que hace es forzar el framerate a la misma frecuencia de refresco del monitor (típicamente 60Hz, o 60 FPS). El problema es que a veces cuando la tarjeta no puede seguir el paso a los 60 FPS constantes, lo que hace es bajar en múltiplos de 2, lo cual empuja de 60 a 30 FPS sin salto intermedio y eso es bastante molesto. Una forma de evitar esto es desactivando el vSync, pero cuando lo hacemos aparece el Screen Tearing, que es una línea molesta en la pantalla que suele hasta confundirse como artifacts en las texturas. NVIDIA entonces presenta el Adaptive vSync: la técnica consiste en activar y desactivar el vSync dinámicamente para mantener todo lo posible una tasa constante de 60 FPS, evitando el Stutter y el Tearing al mismo tiempo.

TXAA

Es una nueva técnica de Antialiasing con calidad de cine que explota al máximo el motor de punto flotante de Kepler. Consiste en un filtro de alta calidad diseñado para interoperar con HDR de manera transparente. TXAA está disponible en dos modos, 1 y 2. TXAA modo 1 ofrece una calidad de MSAA a 8X con la penalización de rendimiento de MSAA 2X. TXAA modo 2 ofrece una calidad superior a MSAA 8X con la penalización de MSAA 4X.

Assassin's Creed III es uno de los títulos que soporta en su configuración de gráficos el uso de TXAA y los resultados son muy agradables.

Tessellation

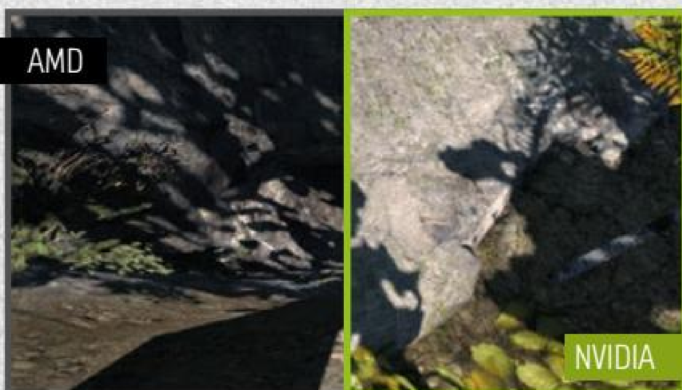
El nuevo Tessellator de NVIDIA promete cuatro veces más rendimiento (comparado con una tarjeta de la competencia de similares especificaciones). Dicho motor de Tessellation promete que bajo DX11 tendremos un nivel de detalle de superficies como techos, ladrillos, madera, nieve, etc. nunca vista.

PhysX

PhysX sigue mejorando a grandes pasos y en AC3 se nota en muchos lugares. Por ejemplo, cuando saltamos dentro de un carro lleno de hojas para escondernos, las hojas sueltas salen volando para todos lados. En las misiones navales, las velas del barco se mueven con total naturalidad para donde sopla el viento. O el ejemplo más "clásico" dado por las banderas colgadas en la ciudad de Boston que flamean con total realismo.

Pruebas de Calidad

Con el fin de diferenciar la calidad, utilizamos dos tarjetas VGA, una AMD Radeon 7770 de ASUS y una NVIDIA GeForce GTX 660 Reference. La resolución fue la misma de 1920x1080px a 60Hz, los settings de calidad de texturas fueron los mismos (High) y la única diferencia es que en el Antialiasing en AMD usamos MSAA 4X y en NVIDIA activamos el TXAA. En el framerate no apreciamos diferencias significativas en parte por el vSync (regular en el AMD, Adaptivo en NVIDIA) que se mantuvo a 60FPS casi constantes con algunas bajaditas imperceptibles.



En las fotos de Desmond podemos ver que el tesselator junto a TXAA logra una textura de roca mucho más realista, sombras mejor difuminadas y hojas sueltas en el caso de NVIDIA, cortesía del Phsyx.

La segunda imagen es una cinemática hecha con el motor del juego, Anvil Next, que muestra el barco navegando. Las diferencias más notorias son las velas. En el caso de NVIDIA, tienen un corte más realista y menos cuadrado y en segunda instancia el TXAA nos demuestra todo su poder en las cuerdas que sostienen las velas, que son prácticamente "cuerdas de verdad" mientras que en la tarjeta AMD se nota el aserrado propio de un AA no tan eficiente.

Conclusión



AC3 es un juego disfrutable con cualquier combinación de VGA que elijan, pero realmente utilizando una VGA NVIDIA basada en tecnología Kepler hay diferencias que ayudan a una experiencia más cinemática. Si quieren ver un video para apreciar los cambios en tiempo real, utilicen el QR para saltar a YouTube y enloquezcan. [i]





Por Rodrigo Peláez | Rolo

IRROMPIBLES VS HAWKEN

LO PEOR ERA EL CALOR. Y el polvo. Y el olor rancio del sudor. Y nuestros "Mecas" de novatos. Y Moki llorando porque tenía calor, el polvo se le metía en los ojos, olía a sudor, nuestras unidades mecanizadas apenas si podían hacerle frente a un par de impactos directos de misil y... porque le habían cortado la luz en Navidad.

Maldita Navidad. Ya nadie festejaba esa fecha. Si existía un Dios, estaba claro que se había olvidado de nosotros hacía rato.

O se encontraba en las Vegas, durmiendo borracho, rodeado de strippers junkies y escondiéndose de prestamistas en algún hotel rutero del desierto, rodeado de calor, polvo y olor rancio a sudor...

...lo que me devuelve al comienzo de esta historia: Moki y yo jugándonos en un partido de póker con un par de greens el "privilegio" de la próxima patrulla.

Moki no sabía jugar al póker (aunque él insistía en que sí, pero alguna vez también insistió en que sabía jugar al Red Dead Redemption, o al Kung Fu LIVE!, o al Uncharted y ya conocemos los resultados...).

Lo más cerca que Moki había estado del póker fue al haber bailado el tema Póker Face de Lady Gaga usando el Move de la PS3 cuando aún reinaba la paz y la electricidad era un lujo de todos los días.

Obviamente, perdimos la posibilidad de sobrevivir un día más en ese infierno alejado de cualquier esperanza que era nuestra base.

Nuestro Oficial en Jefe se aproximó a la mesa, mascó su inmundo habano y nos hizo un gesto con la cabeza para que lo siguiéramos en la clásica "Patrulla de la Muerte"; llamada así porque la patrulla diurna te daba chances de que el enemigo todavía estuviera durmiendo y no se molestara en volarte por los aires, y la nocturna te permitía esconderte en las sombras...

Nuestra patrulla, la de la tarde, siempre era la más movidita: todavía había luz; el sol del atardecer podía cegarte en el momento menos oportuno y no había sombras benefactoras donde esconderse. Y todo gracias a Moki.

Puntitos rojos (y no son de varicela)

La puerta del "Garage" se abrió pesadamente dejando entrar, justamente, rayos cegadores que impactaron sobre los sucios parabrisas de nuestros Mechs e hicieron que la visión fuera prácticamente nula.

Afortunadamente nuestra zona de patrullaje dejaría al sol a nuestras espaldas, e impediría también que Moki siguiera llorando y pulsando todos los botones de su cockpit en busca de un "sapito limpia parabrisas".

El sol era lo de menos. Hasta él sabía que, en los radares de nuestros rivales, apareceríamos como simpáticos puntitos rojos.

Localizar a un robot del tamaño de los nuestros no era cosa difícil, y menos aún con alta tecnología como la que disponían todos, salvo nosotros dos (si algo tiene de molesto y desafiante el Hawken, es que para tener un Mech como Dios manda, hay que ponerle horas y horas culo al juego para





ganar experiencia. O pagar por mejoras; pero todos sabemos que Moki es un ratón que sólo invierte en pornografía: compra revistas con señoras muy mayores porque son más baratas y causan el mismo efecto, según él).

Previamente habíamos trazado una estrategia simple: el líder del escuadrón iría al frente, puesto que su Meca tenía un blindaje y un poder de fuego muy superior al nuestro; Moki, utilizando los propulsores, se movería por lo alto de las estructuras industriales que plagaban la zona, y yo cubriría la retaguardia.

El miko había invertido los pocos mangos que su escasa experiencia le habían proporcionado en misiles de largo alcance, así que era una especie de "sniper", o camper como lo llamarían en el barrio...

Intentábamos desplazarnos en silencio, cosa que era prácticamente imposible dado los torpes saltos que realizaba Moki en las estructuras, haciendo que se desprendieran pedazos de ellas y golpetearan cual bolitas de flipper steampunk mientras caían hacia la tierra.

De repente, el silencio de radio se interrumpió cuando nuestro líder anunció la presencia de tres "boggies" al frente.

Decidí que sería bueno flanquearlos desde las alturas y también trepé en unas salientes metálicas.

Nuestro comandante pasó corriendo frente al enemigo, que no tuvo mejor idea que seguirlo y quedar atrapado por nuestro fuego cruzado desde las alturas.

Dos menos. Pero uno de ellos había... desaparecido.

Uno de ellos y gran parte del sistema ofensivo del robot de nuestro líder, que no paraba de insultar a Moki por haberse apresurado al lanzar sus misiles.

Estaba claro que continuaríamos la misión solos. O solo, porque patrullar con Moki era lo mismo que nada.

Nos movimos por las estrechas aberturas que el sector industrial ofrecía, suponiendo que nuestro enemigo no tendría un Mech tan pequeño como los nuestros y para engañar su radar: si nos manteníamos prácticamente pegados, sólo vería un punto rojo en su pantalla.

O eso creíamos.

¡Por Tutatis!
¡El cielo cae sobre nuestras cabezas!

Mientras avanzábamos por las callejuelas, listos para apretar el gatillo (hablo del switch para disparar; lo aclaro porque tuve que explicarle a Moki más de una vez que cuando le grito: "¡aprieta el gatillo!" no me refiero a que abrace fuerte-fuerte a su gatito Viernes) le recordé que se mantuviera bien cerca, para que solo "apareciera" un punto en el radar. Pero yo veía dos.

Entonces comprendí nuestro error: sobre nosotros, agazapado en una vieja planta procesadora de químicos, nuestro enemigo ya lanzaba sus misiles. ¡Él era el otro punto en el radar!

Pulsé el propulsor para sprintear llevándome por delante a mi compañero. Una llamarada intensa bloqueó mi visión y el polvo que se levantó en la huida no mejoró mucho la cosa.

Acabé al otro lado de la calle, enterrado en una pila de escombros mientras veía como uno de los puntos desaparecía de mis sensores.

Cuando logré salir a la superficie, Moki se erguía de pie sobre la chatarra humeante que alguna vez fue nuestro enemigo...

"¿Cómo lo hiciste?", pregunté atónito.

"Yo no hice nada... me pegué tal susto que... me desgracié. Los gases de mi pedorreta combinados con el fuego de tus propulsores hicieron combustión y la planta química estalló por los aires... ya ves los resultados."

He dicho. [i]

[Actualmente Rolo ha desarrollado una fobia que le ha arruinado la vida y le obliga a bañarse varias veces al día para intentar olvidar los gases fétidos de Moki.

Moki, por su parte, se ha transformado en un magnate del contrabando de armas al ofrecer en el mercado negro pequeños envases cilíndricos que contienen en su interior lo que él denomina bombas AAE ("Ángeles Apocalípticos de mis Entrañas").]



Hernán Rico

NOS HICIMOS AMIGOS inseparables allá por 1990. Empezamos con los dibujitos en el cable, mirando juntos Ghostbusters, luego el show de Super Mario Brothers y eso que nos cambió la cabeza: el Family Game. También me diste la mano para cruzar la puerta al mundo de la ciencia ficción, con Star Wars primero, algo de Star Trek después, y así, yo te seguía, seguro, porque siempre pensé que un mentor jamás se equivoca, y estuve en lo cierto. Pasamos por nuestras primeras PC actualizadas, con placas de video de 8 MB hasta micros de doble núcleo, que fue lo último que llegaste a ver. ¡Nos hicimos expertos en anime!

Eventualmente descubrimos lo de tu enfermedad, y te prometí que nos íbamos a reír juntos cuando te curaras, mirando una peli, leyendo un comic o jugando algún videojuego. Fue largo, lo recuerdo bien, te empezaste a tratar, y jamás me quisiste contar que no tenía solución, siempre me decías que había esperanza, y yo te creía. Nos enviamos cosas que descargábamos, grabadas en DVD vírgenes o RW, que los entregaba mi viejo al volver del laburo. Hasta la última vez que te vi, y me di cuenta que no me habías contado todo, que el tiempo se te acababa. Compré una PS2 y el juego que tanto ansiábamos, MGS Snake Eater, y dije, OK, que lo juegue él, sé que lo desea más que yo; te la presté, pero hasta donde supe solo pudiste probarlo una vez. Luego por una semana no llamaste, y cuando salí del laburo fue tu vieja la que me llamó para decirme que se había terminado. Casi me desmayé en la calle.

Al menos tuve el honor de cargarte hasta tu último descanso. Al menos te vi una vez más.

Así que, de esta forma, en el tercer aniversario de tu partida, te recuerdo, te honro, mientras escucho el OST de Skyrim. Porque siempre nos gustaron las bandas de sonido de nuestros juegos.

Fuiste mi mentor, mi hermano, mi mejor amigo, pero tuviste que ir a un viaje donde no podía seguirte. Me instruiste en casi todo lo que sé, y lo que hago, ya que lo compartíamos, y en parte por vos soy el hombre que soy hoy, el gamer, el nerd, el geek.

Te agradezco y te digo que jamás dejé de extrañarte, o acordarme de vos, o dedicarte alguna victoria, ya que supimos pelear espalda con espalda contra dragones, orcos, hordas del caos, ¡y siempre vencimos! [i]

Nos veremos del otro lado de la puerta, mi amigo.

Por Hans Mosich



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

JEFE DE REDACCIÓN
Tomás García

SECRETARIA DE REDACCIÓN
María Gabriela Vich

COLABORAN
Fernando Coun, Santiago Figueroa, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Hans Mosich, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Alejandro Soifer, Angeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A
Alpa Electrónica, Black Forest Games, Blizzard Entertainement, Compumundo, Escuela Da Vinci, Espacio Moebius, Gameloft, Geekye, GTC Ribbon, Headquarters, Image Campus, Mazalan, Microsoft Argentina, NVIDIA, Lector Global, Level Up, OVNI Press, Rockstar Games, Saitek, Samsung, Sony Argentina, The Walt Disney Company Latin America, Ubisoft, VideoFlims, Videogamo, Yuisy.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Electronic Arts, Electronic Things, CD Market, Deep Silver, LocalStrike, Punto.Gaming TV, Cultura Geek, Pablo Toscano, Liliana Dabat, Sebastian Reichert, Antonio Reyes, Agustina Cerrudo, Irina Sternik, Nicolás Barba, Daniel González, Enrique de la Mora.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 11 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
ENERO-FEBRERO DE 2013